Call of Cthulhu

奈亚拉托提普的面具

暗流涌动，末日将临。

Larry DiTillio and Lynn Willis

Mike Mason, Lynne Hardy, Paul Fricker, and Scott Dorward



奈亚拉托提普的面具

暗流涌动，末日将临。

Larry DiTillio and Lynn Willis

Mike Mason, Lynne Hardy, Paul Fricker, and Scott Dorward



编者

初版作者

Larry DiTillio with Lynn Willis

奈亚拉托提普的面具 第五版

修订、作者和编辑

Mike Mason, Lynne Hardy,

Paul Fricker, and Scott Dorward

封面插图

Sam Lamont with Rhys Pugh

内页插图

David Ardila

Caleb Cleveland

Victor Leza

Eric Lofgren

Antonio Mainez

M. Wayne Miller

Loïc Muzy

Petr Stovik

Jonathan Wyke

Cristina Vela

地图绘制、玩家辅助工具和展示材料

Andrew Law

世界地图

Olivier Sanfilippo

艺术指导

Mike Mason and Nicholas Nacario

版面布局

Nicholas Nacario

书籍设计

Michal E. Cross

校对

Tim Grey and the authors

《克苏鲁的呼唤》

产品线总编辑

Mike Mason

本扩展适用于《克苏鲁的呼唤(第七版)》角色扮演游戏。

亦可搭配《通俗克苏鲁》进行游戏。

编者

特别感谢

特别感谢Jonathan Ferguson (皇家军械博物馆的火器负责人,), John French, Garrie Hall, Mirella Machancoses López, Elina Gouliou, Phil Anderson, Marion Anderson, Matt Nott, Chris Spivey, Rafael Chandler, Rom Elwell, H. Alexander Velásquez García, Jon Hook, Sean Branney 以及 Jeff Richard 等人富有见解的贡献。

这一第五次修订版的测试玩家是: Steve Ellis, Paul Fricker, Elina Gouliou, Thomas Grooms, Lynne Hardy, Martin Harris, Jef Lay, Stephen Mackintosh, Mike Mason, Andy Nicholson, Steve Owens, Jonathan Powell, Rachael Randolph, Garrie Hall, Matthew Sanderson, David Smith, Neil Smith.

作者们感谢所有为奈亚拉托提普的面具伴侣出力的人们。尽管这一战役全新版本独立于伴侣开发，交换意见对于作者们来说也是有益的。

权利声明

Larry DiTillio创作了战役的原始概念与草稿，而Lynn Willis后来开发并扩展了其内容。Michael MacDonald创作了旅行时长与坐船这一想法的原始版本。Thomas W. Phinney设计了原始战役的时间表。Kevin Ross创作了黑猫的原始版本，而Geoff Gillan创作了巴克利的鬼魂以及龙先生的恶魔之匣的原始版本。

这一新版本改编并修订了原始的工作，同时创作了新内容。Mike Mason确立了新版本的构想，并担任项目经理，同时也是引言，附录与英格兰章节的主要撰写者； Lynne Hardy是美国、埃及与中国章节的主要撰写者; Paul Fricker主要负责肯尼亚与澳大利亚章节; Scott Dorward主要负责秘鲁章节。作者们都为各章节的开发作出了贡献，并喝了许多茶，度过了一些不眠之夜。

作者们还要感谢Garrie Hall在John Craig检察官一角的帮助（他是由Kevin Ross在1993年的Sacraments of Evil中创建的角色）。感谢John French为旅行附录创作了额外素材；还有Matt Nott，他创造了Arthur Dibden。

部分埃及章节文本（到达埃及，背景信息:埃及与开罗，1920年代的埃及，El Kahira（开罗），吉萨，导游，萨利姆·尼扎泽）取材并修订自开罗旅行手册（1995），原作者Marion Anderson。

卷一的封面艺术作者为Sam Lamont与Rhys Pugh，而卷二作者为Sam Lamont.

中文化团队

策划
埃兰迪斯

译者
奥利奥（引言、英格兰）
埃兰迪斯（秘鲁、英格兰、附录B、附录D）
Ra酱（战役开端、美国、附录A）
PhaethonD（英格兰）
狗枪（预设调查员）
Vescovo（埃及）
FruitTyrant（埃及）
随便（埃及）
琳尼娜（肯尼亚）
Cadmium（澳大利亚）
QQ星（澳大利亚）
滑稽（中国）
拉夫海尔（中国）
鬼斯通之影灵衣（中国、附录C）
穹（大结局）

克苏鲁神话引文译者
竹子

玖羽

总校对
埃兰迪斯

校对
鬼斯通之影灵衣（秘鲁、澳大利亚）
Diose（英格兰、埃及）
Ra酱（肯尼亚、澳大利亚）
逐嵐（中国）
叶子（中国）
街猫口苗（中国）

插图、地图与展示材料编辑
秋叶EXODUS
DUSAMI
SiD
本尘

排版
秋叶EXODUS
奥利奥

译序

首先要感谢所有翻译组成员们自发的辛勤努力和无私奉献。感谢整个翻译过程中所有翻译小伙伴们的沟通交流和资料共享；校对小伙伴们逐字逐句的细心比对；以及排版和图编小伙伴们为了美术风格更加原汁原味改出的一稿又一稿。有了他们奉献出的大量时间和汗水，才有了让这套经典战役模组能够以中文方式呈现在大家面前的机会。

我们还要感谢大家对翻译项目的关注和耐心等待，有几位小伙伴甚至还给翻译组写来了支持信，这让我们备受鼓舞。

最后要感谢整个TPRG中文社区，它不是某个论坛，某个网站或是某个QQ群，而是有且仅有一个的广义的中文社区，它的范围包含所有热爱TRPG的小伙伴们。虽然人们常说跑团是一个小众爱好，但我们真正希望看到的是一个开放、包容、所有人都能够和谐交流的环境。无论你是新玩家还是老玩家，无论你偏好什么样的规则和团风，无论你是否远在天南海北，你们都是这个社区中的一员。

最后，希望各位守秘人和调查员们都能在游戏的过程中体会到周游1920年代的全球各个大洲顺便拯救世界（或者在世界毁灭的边缘挣扎）的乐趣。

埃兰迪斯

2019年3月11日

克苏鲁的呼唤第七版相关资源

- 守秘人规则书（已下架）
- 调查员手册
- 通俗克苏鲁
- 克苏鲁神话魔法大典
- 角色卡

目录



引言

前言

守秘人们，大家好。当你阅读这个时，你已经购买（或是偷来了）由Chaosium出版的最新修订版《奈亚拉托提普的面具》。第一版的《面具》（我自此这样指代它）是1984年出版的。

我在Lynn Willis以及混沌元素工作人员的大力帮助下创作了它。Lynn已经不在了，但若是没有他敏锐的调研能力，我做不到让它显得如此真实。Lynn负责了调查员在这场深入黑暗的历险中，经过的每个城市与每一块大陆中盘综错杂的细节。我的目的是创造出一个故事，能够让玩家从年头玩到年尾。

《面具》在这几十年间时有重印，每次重印都会为它带来一些变化：多样的角色，更多的细节，更多的线索，以及全新的美工。我未给任何重印版本有过贡献，但是很高兴见到《奈亚拉托提普的面具》获得了1996年的"最佳原创角色扮演游戏奖"。从我在通俗克苏鲁与调查员手册所见的，来自Mike Mason的混沌元素的克苏鲁信徒活力组合的工作，我相信这一新版《面具》也会是21世纪最棒的角色扮演冒险！

感谢Mike让我唠叨往事，并以此来庆祝并赞扬这个全新的版本！

Larry DiTillio
2017年11月

经典重生

在30多年前的1984年发布的《奈亚拉托提普的面具》，是克苏鲁的呼唤的第一批经典战役之一，现在也被认为是角色扮演类中的一个经典。这个最近更新与修订的版本将本战役升级同步到了克苏鲁的呼唤第七版规则，同时增添了全面的指引，让运作与游玩《奈亚拉托提普的面具》变得从未有过的简单。

全新的额外内容也被平铺进了原本的战役之中：谜团，剧情，以及扩充的对手带来了新的曲折，以迷惑、吸引玩家（尤其是那些在早年间玩过这个战役的人）。一个全新的序章有助于为战役建立故事背景，而全新的附录则收集了所有重要的法术，神话造物，以及神话典籍。所有喜人的插图都首次以全彩印刷。

本次《奈亚拉托提普的面具》的修订工作是一项艰巨的任务，涉及到了大量作者之间的讨论。不止将原始文本编辑与修改，还进行了一些初步研究，以将对不同地点与历史时期的新见解带入。不像原作者不得不依靠互联网出现之前的研究手段，我们能够挖掘的更加深远，同时在游戏与历史记录中带来现代感。作者努力保持了Larry Ditillio与Lynn Willis版本的范围与意图。以坚实的基础来修饰、完善战役，同时让其精心设计的线索与剧情易于导引。感谢在混沌元素的诸位朋友提供他们的鼓励与见解，尤其是我的合作者Lynne Hardy，Paul Fricker与Scott Dorward，有了他们的帮助这一新版本才得以面世。

我还深深地记得我第一次游玩《奈亚拉托提普的面具》时的经历，那是多么的神奇而引人入胜。我那时盼

望着周五晚上的到来，到那时我便可以和朋友们聚在一起游玩下一个章节了。我们在调查方面不怎么专业，这常常意味着，相比于我们战役的敌人，我们略有落后，甚至毫无取胜的希望。毫不奇怪的，我们每个人最后都迎来了悲惨的结局。但是，我们玩得真是开心啊！我希望你们也能像我一样（不断）体会到游玩《奈亚拉托提普的面具》的快乐。这是一部可以与朋友们共同享受的战役。

Mike Mason
2017年11月

战役

“奈亚拉托提普……伏行的混沌……我在最后……我将述说，倾听虚空……”

——H·P·洛夫克拉夫特，《奈亚拉托提普》

《奈亚拉托提普的面具》是一个洛夫克拉夫特式的恐怖与神秘故事。序章开始于1921年，一支秘鲁探险队给一段几年之后才生根发芽的友谊建立了故事背景。战役主体开始于1925年，从美国开始，然后前往海外的英国，埃及，肯尼亚，西澳大利亚与中国。调查员们需要去完成一位去世的朋友与共事者的遗愿，这使得他们与信奉异星神祇的形式各异的邪教产生了碰撞。在寻找倒霉的卡莱尔探险队的命运答案的途中，调查员们揭开了秘密，以及一个关乎世界存亡的可怕计划。

作为一篇为克苏鲁的呼唤所编写的故事，这一新版本同时包含了为准备使用通俗克苏鲁扩展进行《奈亚拉托提普的面具》的大量建议与材料。现在，这一战役可以在任一风格下进行：不管是经典克苏鲁的呼唤缓慢瘆人而令人难耐的恐怖，还是通俗克苏鲁快节奏、全速推进的动作风格。无论哪种风格下，《奈亚拉托提普的面具》都将是你和你的玩家们在未来几年谈论不已的史诗。

剩下的工作就是引导你的玩家完成这场战役，确定他们的调查员最终是取得胜利，还是在尝试时屈服于疯狂与死亡面前。到底是哪种情况呢……开始游戏吧！



全书结构

如果你想要在这个战役中游戏，请不要看下去了！从这里开始，这本书只供守秘人阅读。

整个战役分为七个核心章节，每一章都聚焦不同的地区，并按照大多数调查员团体可能选择的顺序呈现。注意，尽管内容按这一顺序列出，但这个战役其实是一个"沙盒"，它允许玩家选择他们的旅行线路。因此，章节的顺序可以按照不同的玩家团体而变化。

许多章节还包含支线模组：一些可选的迷你冒险，扩展区域的容量并引入与主线战役无关的不同敌人与情节。这既提供了喘息之机，也让那些相信自己在推进核心战役的调查员渐渐意识到，其他的恐怖正潜藏在最不可能想到的地方之中，从而陷入更深的恐惧。

引言

描述了卡莱尔探险队的背景与命运，以及他们的行动对战役情节的影响与可能的后果。本章的后半部分为守秘人提供指导，包括在经典规则与混沌元素的通俗克苏鲁扩展下进行游戏，以及创建调查员的建议与如何处理在游戏过程中可能发生的纰漏。本章的结尾部分提供了一组预设调查员。

序章：秘鲁（利马），1921

建立调查员与杰克逊·埃利亚斯的关系，他是一位关键的非玩家角色（NPC），他对于将调查员们引入4年之后（1925）的战役主线至关重要。作为一个可选的开场冒险，序章假设调查员们是愿意为个人与职业原因进行出国旅行的人，这对核心战役来说是必要的。

美国（纽约），1925

主线战役至此开始，杰克逊·埃利亚斯因为对一起紧急事件的特别关注联系了调查员们。他们朋友遭受的血腥谋杀将调查员们引往哈莱姆区，在那里，警察的腐败保护了犯下相似罪行的嫌疑人，并导致了一名无辜者的被捕。

英格兰（伦敦），1925

在纽约的事件之后最有可能前往的地方。调查员们在大英帝国的中心发现了一个阴谋。除了主线战役外，英格兰章节包含两个支线模组。

埃及（开罗），1925

通常是伦敦之后调查员们的下一个目的地。埃及章节涉及到一个与该国古老过去有关的黑暗仪式，以及当地的邪教组织复活他们前女王的努力。本章节包含一个支线模组。

肯尼亚（内罗毕），1925

在寻找可怕的黑风山时，调查员会遭到魔法攻击的侵扰，奈亚拉托提普之子嗣将在那里诞生。本章节包含一个支线模组。

澳大利亚（西澳大利亚州），1925

调查员们找到一个地下城市并深入其中，它潜藏在西澳大利亚的辽阔沙漠之下，在那里，邪教徒们研究着人类出现前就存在的技术。本章节包含一个支线模组。

中国（上海），1925

一般是战役的高潮，所有线索都汇集在卡莱尔探险队的失踪成员，以及隐藏在遥远的火山岛之上的爆炸性秘密。本章节包含一个支线模组。

除了这些核心章节之外，还有一系列附录，收集了重要的法术、文物与神话典籍，以便查找；一个过渡章节，提供有关发生在序章与主线战役开始之间的重要事件的关键玩家展示材料。最后的大结局，用以帮助守秘人确定，调查员在对抗与阻止将地球献给异星神祇的黑暗计划这一事情上取得了多大的成功。

引导战役

在这样一个复杂而庞大的战役中引导出一条路线可能有些令人生畏，特别对于没那么有经验的守秘人来说。为了让运作这个战役尽可能的简单，在每一个关键部分开头标示了许多"联系"，每个联系都描述了调查员们可能通过何种途径进入这一小节的故事。此外，在合适的情况下，守秘人会被提供一些关于特定地点、行动与遭遇导向的提示以及页码作为参考。利用它们，外加每章提供的线索图有助于掌握调查员们的行动路线。当然，有时这些严谨的线索与剧情指引会因为玩家做出了意想不到的行为而出错。如果发生这种事情，不要紧张，顺其自然就好。事情总是会回到正轨的。

战役核心背景故事

《奈亚拉托提普的面具》的核心剧情与卡莱尔探险队的命运息息相关，这也是这一重要章节将要叙述的内容。

事件概述：公开版本

卡莱尔探险队1919年从纽约启航，领队是24岁的罗杰·卡莱尔，他是一位有着百万家产的花花公子，莫名其妙的放弃了颓废的生活，转而资助并带领一支考古探险队前往埃及。探险队的主要成员有，奥布里·彭赫爵士（54岁），有勋位而富有，是著名的埃及文物学家；海帕蒂亚·马斯特斯（27岁），一位漂亮的社交花，出色的摄影师与语言学家；"铜板"杰克·布雷迪，雇佣兵，武器专家，卡莱尔的知己与保镖；罗伯特·休斯顿医生（52岁），上流社会精神分析师与解梦者。

美国的探险队成员乘船前往伦敦，与奥布里·彭赫爵士商讨古埃及相关事宜，他随后也加入了队伍。在英国首都度过几周之后，他们出发前往埃及。以开罗为基地，探险队进行了数次短暂的沙漠发掘。据说他们有重要发现，但是探险队拒绝向记者发表评论。

探险队主要成员出发前往肯尼亚的蒙巴萨岛，随后进入内陆的内罗毕。在八月初，探险队雇佣了20位脚夫前往荒野，并就此消失。1920年3月，一个基库尤部落成员告诉当局，在内罗毕有一队白人出现在黑风山（这是肯尼亚一座高山的当地名称）附近，传言非人的力量摧毁了探险队。

听闻探险队失踪，罗杰·卡莱尔的妹妹艾丽卡前往非洲并雇佣了一支搜索队伍。经过十个星期的努力，在当地政府的帮助下，艾丽卡发现了探险队的遗骸。这些尸体都很好地留存了下来，尽管残余的部分看起来被动物扯开并撕成了碎片，这真是令人恐惧的死法。营地被完全破坏了。尽管有相反的报道，尸体散落在外，没人去掩藏它们。

这很快被归罪于南迪部落成员。有人提到了一支在当地颇为强大的异教邪教，但是当局对这一想法嗤之以鼻，并且没有跟进这些小道消息，也没有在后续的审判中提到这些事情。一些部落成员被定罪，审判然后被绞死。探险队员们被宣布死亡，事件很快被遗忘了。

守秘人提示：所有上述信息都在**战役开端**章节可以由调查员获取。

事件概述：秘密版本

女祭司一边围绕着火圈转圈，一边吟唱着古代咒语中的晦涩文字，而邪教的刽子手们则忙于处理他们惨叫着的祭品。随着血液流动，一阵寒风袭来，我感到一阵恐惧：这风变得有了外形，它是一股直冲那突出睥睨惨月的黑色蒸汽，而我的恐惧也随着我理解到那怪物的显现而增长。它腐蚀性的臭味暗示着超越魔鬼的邪恶。当我看到那独自构成它脸部的巨大红色触肢，我的勇气就此消失，我不被发现地逃入夜色之中。

——尼格尔·布莱克威尔，非洲的黑暗教派

在1916年，一支以非洲肯尼亚为基地的邪教致力于崇拜血舌之神的亵渎仪式。教众们在一位叫做姆维鲁的高级女祭司的带领下聚集在一起，在一场多年来毫无作用的仪式中召唤他们的神。然而，这次的结果截然不同。血舌在他们面前显现，并且讲述了一个能将人类从尘世的枷锁中解放出来的伟大计划。姆维鲁被选中来执行活神的愿望，她将成为使神的计划得以执行的容器。

按照血舌，也就是其他人叫做奈亚拉托提普的存在的意愿，姆维鲁被送往纽约，她的脑中被用魔法植入了有关特定时间与地点的隐秘知识，她的任务是招募可以协助执行伟大计划的关键人物。她的美貌与魅力敲开了通往纽约上流社会的大门，并吸引了罗杰·卡莱尔，一位生命毫无价值的百万富翁花花公子，而奈亚拉托提普则用魔法引发的梦境让他准备好见到他的使者。被姆维鲁迷住之后，卡莱尔完全屈服于她的咒语之下，并从此开始听从奈亚拉托提普的命令。

就像卡莱尔，一个觉得自己人生失败的人一样，姆维鲁找到了其他符合她的神的愿望的人，这些人在能力与社会阶层上都处于顶层，但是性格上有所缺陷，这是因为即便是奈亚拉托提普也没有强大到可以改变人的想法，而不得不从那些更容易被他的馈赠影响的人中进行选择。姆维鲁很快就找到了理想的候选者：海帕蒂亚·马斯特斯，一位带着因不正当浪漫关系而堕胎的罪恶感的

对页：卡莱尔探险队
12点方向顺时针：姆维鲁、卡莱尔、布雷迪、马斯特斯、彭赫、休斯顿



社交名媛；罗伯特·休斯顿医生，一位仍未从情人自杀的丑闻中恢复过来的男人；还有奥布里·彭赫爵士，一个颓废的英国人，想要成为法老，有着只有神明才能满足的贪欲。在姆维鲁的暗中鼓动下，卡莱尔将这个完全不相干的团体聚集在一起，组成了一支考古探险队，而这一切都符合奈亚拉托提普的期望。

尽管不知不觉地，卡莱尔为他可能的救赎播撒下了种子，因为他带上了杰克·布雷迪，他相识甚久的保镖与知己。在奈亚拉托提普超自然的意志之下，布雷迪仍然异常地不服从于外神的梦中指令，并且对姆维鲁的花招完全免疫。出于某种原因，也许是源自他母亲的遗传，布雷迪的生活幸运且如有神助。

姆维鲁、卡莱尔、休斯顿、马斯特斯和布雷迪来到英国伦敦，并在奥布里爵士与他的学徒爱德华·加维根的支持下，着手制定计划并安排他们的埃及探险。加维根的伙伴扎赫拉·沙菲克向探险队介绍了埃及的情况。随着安排到位，卡莱尔探险便朝着北非进发。

到达埃及后，探险队揭开了之前免遭奈亚拉托提普染指的秘密。奥马尔·沙克提，一个善妒而强大的邪教徒，向他们提供了些许的帮助，并非分毫不取的那种。在打破了红金字塔的守护之后，探险队遇到了化身黑法老的奈亚拉托提普。在这一状态下，奈亚拉托提普使得这一团体能够穿越回到埃及王朝时期，在那里接受诱惑、怂恿与训练，为黑暗之神的伟大计划作准备。

奈亚拉托提普展示的力量吸引了探险队的负责人，为他们支离破碎的生活提供了方向。现在，海帕蒂亚·马斯特斯腹中怀下了一个胎儿，奥布里·彭赫爵士终于可以成为一名法老，罗伯特·休斯顿被许诺将成为地球的统治者，并且可以不顾他人的放纵自己，而罗杰·卡莱尔心怀着对准新娘姆维鲁的激情，也找到了自己新的人生目标。

奈亚拉托提普打算遵守他甜腻的陈诺，尽管这些承诺迟早会有所扭曲。海帕蒂亚会有她的孩子，但是它不洁的发育与诞生将摧毁她。奥布里爵士将成为古埃及的统治者，但却是作为不祥的黑法老的恐怖爪牙。休斯顿将会统治地球，但是他的统治只有瞬息片刻，因为在真神回归之后，人类将会灭绝。结婚之后，卡莱尔将会成为姆维鲁的可怜玩具：在厌倦了用皮带牵着他到处走后，她会将他丢进一个大坑之中，等着他被大而饥饿的老鼠吞噬。这样的命运还在遥远的未来，并且并未被卡莱尔探险队的成员所知。对于他们来说，计划已经确定，要做的事情还有很多。他们离开了埃及，前往内罗毕。

沉默至今，杰克·布雷迪对卡莱尔的关心，外加他朋友噩梦般的狂言以及奥布里爵士对这位年轻人严密控制的情形，促使他采取了行动。在探险队前往肯尼亚偏远地区的混乱中，布雷迪给卡莱尔下了药，并秘密地将他带往了海岸。当两人乘坐阿拉伯独桅帆船前往德班时，卡莱尔在正常与精神错乱之间反复。伪装之下，布雷迪匆忙地带上自己的雇主，登上了一艘前往珀斯的轮船，这是前往上海的旅程的第一站。在上海，布雷迪有着朋友与资源。但是，卡莱尔的健康与精神不断恶化，使得布雷迪将他以“伦道夫·卡特”的名义安置在一家香港的疗养院中。

与此同时，探险队的脚夫成为了血舌教团的祭品，而探险队的负责人则分道扬镳，他们被各自的愿望以及满足奈亚拉托提普伟大计划的需要驱使着。

准备伟大计划：现状

在他们的代理人全世界搜寻布雷迪与卡莱尔的同时，奥布里爵士与休斯顿医生为伟大计划工作着，他们筹集资金与信徒：他们准备打开一扇伟大之门，让旧日支配者通过它回到地球上。奥布里爵士找到并打破了上海灰龙岛的封印，并开始绘制一个能炸开天空的爆炸火箭的蓝图；休斯顿则前往澳大利亚，寻找失落的古代技术。英格兰的爱德华·加维根、埃及的奥马尔·沙克提以及上海的何方，还有其他人都为伟大计划的实行提供支持。

海帕蒂亚·马斯特斯现在怀有一个不洁的孩子，躲藏在肯尼亚的黑风山中。在接下来的几年里，她慢慢膨胀、变形，并失去了仅有的理智。

到1924年，奥布里爵士的火箭设计已经利用了休斯顿从澳大利亚古老的地下城市中掠夺的外星技术。这座沉寂已久的城市建于数百万年前，出自被称为伟大种族伊斯的手笔。外星的技术被运送到英国，在那里，爱德华·加维根与奥布里爵士在伦敦的手下进行逆向工程并制造必要的火箭部件，然后将它们运送到上海的奥布里爵士处。火箭弹头的爆炸将是伟大之门打开所需要的最终动力。

奈亚拉托提普选择了卡莱尔、奥布里爵士与海帕蒂

亚·马斯特斯来打开伟大之门，因为他们是局外人；部分原因是他们的金钱、智慧与技术能力；部分是因为他们容易受到那些只有奈亚拉托提普才有能力兑现的特殊承诺；还有部分是因为他们是可以舍弃的。罗伯特·休斯顿，爱德华·加维根，姆维鲁，奥马尔·沙克提与何方对奈亚拉托提普来说还有用处，至少在旧日支配者回归之前。

伟大计划执行

1926年1月14日，在每一集团拥有的极其精确的计时器的帮助下，世界各地的奈亚拉托提普的各种邪教——他们各自拥有一部极其精确的天文钟，能让他们在同一时刻一同展开工作。以日全食为信号，非洲的姆维鲁与奈亚拉托提普的子嗣、上海的何方与奥布里爵士以及澳大利亚的罗伯特·休斯顿开始了由奈亚拉托提普教给他们的伟大仪式。其他国家的邪教徒，如埃及的奥马尔·沙克提、英格兰的爱德华·加维根，纽约的穆昆加·姆达里以及其他地方的邪教组织都加入了不洁的合唱，为这个咒语增添力量。但是姆维鲁、何方与罗伯特·休斯顿的伟大仪式的表现才是关键，因为在这三个地方，法术的基点得以形成，而如果没有同时在这三个地方毫无时差进行的伟大仪式，伟大之门将不会完全以它主人所希望的样子开启。

大量的祭品被奉献给了旧日支配者们，而自然灾害，如台风、地震、海啸、龙卷风、火山爆发与火风暴以可怕的力量守卫着咒语三个基点四周方圆80公里的区域。大陆巧妙地调整成了更加有利的形状，刺激了居住在地球内外及其他地方的神话生物。在关键时刻，以伟大仪式的顺利为保证，奥布里·彭赫爵士发射了他的宇宙毁灭火箭，它是撕裂出通向多个维度噩梦的传送门的基础。随着肯尼亚、澳大利亚与中国提供的力量扩大了裂隙，各种邪教的吟唱巩固了传送门，而何方的信徒们通过伟大之门引来了超越人类理解的邪恶力量，从此他们开始震撼并吞噬世界。

但是，还有时间……

上述事件也许不会发生。随着战役正式开始，伟大之门还要再过一年才会开启，在这段时间内，调查员们必须努力阻止奈亚拉托提普的邪教执行他们邪恶而致命的伟大计划。



卡莱尔探险队主要成员位置

1925年1月

注意：关于调查员调查探险队主要成员的详细信息会在美国章节中叙述，详见**卡莱尔探险队核心成员**，第139页。

罗杰·卡莱尔：住进了香港的一家疯人院，疯得无可救药。杰克·布雷迪在远处守着他。卡莱尔知道奈亚拉托提普的伟大计划，但是疯得太厉害，没有办法告诉任何人。

杰克·布雷迪：仍然躲在上海。作为知道奈亚拉托提普的伟大计划的唯一理智的人，布雷迪一直在试图追踪奥布里·彭赫爵士与罗伯特·休斯顿医生，并自从内罗毕附近的卡莱尔远征队大屠杀发生后的五年间一直处于危险之中。杰克逊·埃利亚斯在上海追踪到布雷迪后，布雷迪告诉了他所发生之事；而埃利亚斯则将调查员们引入战役。

姆维鲁：回到了她在肯尼亚的家中，在黑风山里等待着伟大仪式的开始，并照看怀孕的海帕蒂亚·马斯特斯。姆维鲁仍然是血舌教派的高级女祭司。

海帕蒂亚·马斯特斯：一个喋喋不休的空空躯壳，被她很快将要产下的存在完全逼疯了。她在黑风山中凋萎，对世界与她自己浑然不觉，由血舌教派照料。

罗伯特·休斯顿医生：领导着一群致力于从西澳大利亚沙漠中的伟大种族之城掠夺文物与技术的邪教徒。休斯顿将他的发现送给英格兰的爱德华·加维根与灰龙岛的奥布里·彭赫爵士。

奥布里·彭赫爵士：居住在上海以东中国海上的灰龙岛上。他领导了一支当地的肿女团，这是崇拜奈亚拉托提普众多化身之一的教派；他还忙着开发用于削弱时空、为伟大之门开辟道路的火箭与弹头。彭赫的疯狂无法疗愈，疯得十分有能。

杰克逊·埃利亚斯涉入

在金字塔事件后（如序章：秘鲁所述，在那儿调查员们首次有机会与环球作家建立联系），埃利亚斯留在利马写作《饥饿亡者》，他关于"卡里希里"死亡教派与失落金字塔发现的书。由于城市激动人心的社交情景与对更加有趣的领域的研究不断打搅他的写作，埃利亚斯在1923年初才完成手稿并回到纽约。

几乎就在他将手稿交给出版商（**普洛斯佩罗出版社**的约拿·肯辛顿，第128页，美国）后，他经由伦敦与巴黎前往非洲，决心要追溯奥古斯塔斯·拉金与血舌教派的足迹。在对遍布非洲大陆的各个拉金家族成员的几个月的寻找与采访，以及对关于死亡邪教的诱人细节的刨根究底后，埃利亚斯来到了内罗毕。对毁灭的卡莱尔探险队依稀记忆以及寻找故事的第六感使他发现，与报纸报道不同的，至少有部分探险队的率领人可能幸免于难。而他不知道的是，与此同时，同一个可怕邪教组织的其他成员在他的家乡（**无辜的人**，第145页，美国）进行邪恶仪式，这是他在他的短暂回归期间没能发现的事实。

害怕黑暗势力追踪他的足迹，在收集了他发现的成果后，埃利亚斯匆匆忙忙地在全世界范围追随卡莱尔探险队的痕迹。最后，他回到纽约并准备与一群老朋友见面，分享他有关致命的秘密以及黑暗的阴谋的发现。不幸的是，这场会面没能按照计划进行（**切尔西酒店**，第118页，美国）。

另一种解释

如果守秘人选择不进行秘鲁序章，那么模组中的事件可以在闪回中讲述，或者干脆当作没有发生，埃利亚斯没有研究奥古斯塔斯·拉金的背景，而是选择跟进他1921年的书《黑暗力量》。完全出于巧合的，在沿着古老的贸易路线从非洲西海岸来到东边时，他偶然发现了一个被称为"血舌"的死亡邪教组织的谣言，这一谣言将他引往内罗毕。其余如上所述。

对页·黑法老（怪物形态）



杰克逊·埃利亚斯，调查员兼作家

奈亚拉托提普

而奈亚拉托提普所到之处，安宁都将消失，因为每时每刻都将被噩梦般的惨叫所占据。

——H·P·洛夫克拉夫特，《奈亚拉托提普》

这一模组背后的核心神话存在是奈亚拉托提普，伏行的混沌，一个有着千种形态的异星神祇，被克苏鲁神话学者们认为是宇宙真神的信使、心和魂。

也许在所有神话神祇之中，只有奈亚拉托提普是看起来有一种鲜明的"人格"的，他喜欢制造混乱与疯狂，而非直接带来毁灭。据称他残酷地执行外神——比如终极恐怖的阿撒托斯的意志，然而奈亚拉托提普是操作者，他显然对他的"主人们"既藐视又听从。有人猜想奈亚拉托提普是被赋予了生命的外神意志之体现，一个他们思想与欲望的活生生的化身，人类与其他外星种族都能够感受到这一意志（这也许能够解释他众多的化身与诸多目的）。

奈亚拉托提普不像他众多流亡或监禁的同类一样，而是能够自由行动，他以众多形式出现来赢取人类（以及其他生物）的好感，并用权力、财富、隐秘的知识与令人愉悦的事物和特定的服务来诱惑他们，然而这位嘲弄狂笑之神的承诺总是会扭曲，以对与他签订契约之人造成伤害。



《死灵之书》中有一个隐秘的段落，有些人理解为奈亚拉托提普将会带来终结之时（End Time）。不难想象，这份努力将由被伏行的混沌的耳语许诺欺骗与诱惑的人类来付出。《奈亚拉托提普的面具》的主题中采用了一个假设，即：奈亚拉托提普和他的其他同类无法触碰某些古老封印，因而需要借由无知的人类之手摧毁这样的封印和法术，完成"开道之仪"，为古老众神——无论是外神亦或是旧日支配者——的回归铺平道路。如果你愿意，想象一下那嘲弄的笑声，在虚空中无尽回荡着，因人类为自身带来了毁灭。

战役中的角色

在整场战役中，奈亚拉托提普可能会在文本中提到的特定地点出现。一位外神的出现的确会引起关注（对于那些在场的人来说！），而伏行的混沌出现的形象会影响他的行为模式。让他出现并完全摧毁调查员们确实会让这场战役提前结束。因此，我们会提供奈亚拉托提普显现的场景的指引。战役中有一些确定的节点，能让调查员们"见到"神。下列例子中展示了神祇完全不同的化身：

- **埃及**：奈亚拉托提普以黑法老的外貌显现在曲折金字塔中，诱惑调查员们，然后嘲笑所有拒绝他"善意"提议的人。他嘲笑他们的无足轻重，无力影响他的计划。奈亚拉托提普在拿调查员们取乐，并且很可能离开，留下（或多或少）未受损伤的他们，以及在他们耳中回响的嘲笑声。
- **非洲**：以血舌的形态在黑风山被召唤而出，这里的奈亚拉托提普是一股原始力量：巨大、盲目、全然的恐怖。被召唤来以享受他疯狂信徒的崇拜，神明在死亡与血液中狂欢，不顾他周围聚集的人类。在这次遭遇中，调查员们必须小心翼翼，暗中行动，采用计谋，否则就会被攫起并吞噬。

如同上述概述所描绘的，奈亚拉托提普的形态十分多样，守秘人应该努力去描绘有着特定出现化身对应形态与人格的奈亚拉托提普。不要将这个神祇仅仅当作一个"怪物"，当作要攻击或战胜的对象，而是将他视为一个要克服或回避的问题，调查员们可以与之互动，并且有办法化解他，存活下来。

由卡莱尔探险队执行的奈亚拉托提普的伟大计划，是要加快旧日支配者的回归。对于黑暗之神来说，如果计划顺利，那就是成功！如果不顺利，也不会真的有什么损失，因为旧日支配者的解放终将发生，只不过不是今天。就算调查员引起了伏行的混沌的注意，他们也不过是他宇宙棋盘上的棋子，他会很乐意让他们参与游戏，而且不管怎样，他总会最后获胜。

当然，繁星终有归位之时，没人能阻止神话中的诸神取回他们的全部辉煌与力量。在战役中，调查员们可以取得的成功能在他们的有生之年拯救世界，带来一些慰藉，并制约住黑暗……不过是暂时的。

奈亚拉托提普的教派

那是一个高大但瘦削的身影，长着一张古代法老年轻时的面庞，身披五光十色的华丽长袍，头戴一只天然闪烁着光芒的金色双重冠。……他那高傲的举止与深色的面庞有着一位黑暗神祇或堕落天使才会拥有的魅力，他的双眼周围潜伏着因莫测幽默而闪耀出的倦怠火花。

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻秘境卡达斯》

不同的团体，无论人还是米戈还是其他，都以奈亚拉托提普的一种形态，或称"一副面具"，来崇拜他。有着数量繁多的教派，它们经常有着相互冲突的目标与奉献的理由，这正映照了神祇不同的面具，而每个教派都体现出不同的目标，则强调了神祇不同的性格。

调查员们在主线战役中遭遇四个不同的教派与奈亚拉托提普的面具。这些教派的着装、仪式与对神祇的称呼也各有不同。调查员们应该将会明白这一点，从而意识到战役的核心设计。在每一章节的起始，汇总了该地点的特定教派，描述了教派的目的与活动，特别的仪式武器，以及他们的特点。每一章同样包括了普通教派成员的人物数据档案，守秘人在需要时可以利用这些作为相似NPC的模板。所有邪教的祭司都懂得奈亚拉托提普通神术，而如果这一咒文被施放，奈亚拉托提普将会以教派对应的化身出现（例如澳大利亚的沙蝠）。

下列是本战役中涉及教派的简要概述。进一步的细节在相应章节中提供。

血舌教派



章节：美国，肯尼亚

这是一支崇拜奈亚拉托提普的血舌化身的肯尼亚教派，由姆维鲁领导。纽约市有一支分支在穆昆加·姆达里的控制下，设立这一分部是用于支持姆维鲁在美国的活动。与纽约的分支相比，肯尼亚的邪教组织要大得多。事实上，非洲的邪教组织在许多地方都伸出了触角，其缩影就是印度茶叶商人坦·考尔，她既崇拜奈亚拉托提普的化身矮小伏行者，也崇拜血舌，并且在内罗毕处理教派事物。

血舌是一个超自然、原始而怪异的化身，体现了愤怒与冷酷无情的漠视。它是一个巨大而可怕的怪物，几乎是人类平均身高的十倍高，有着爪子，一根长长的血红色触手位于脸部的位置，向上伸展着，仿佛伸向星星。

黑法老兄弟会

章节：英国，埃及

这是一支崇拜奈亚拉托提普的化身黑法老的埃及教派，黑法老曾在第三王朝时期统治古埃及。这教派很有力量，以开罗为中心，首领是奥马尔·沙克提。奥布里·彭赫爵士在英格兰分裂出了一支教派分支，与沙克提有联系。然而，在最近，奥布里爵士将控制权转手给了爱德华·加维根，而埃及的高阶祭司不喜欢他。

目前，沙克提藏起了他对加维根的敌意，因为伦敦人正在实行奈亚拉托提普的计划，而一旦情况有变，或是沙克提确信加维根在职责上有疏忽，权力竞争可能将会发生，沙克提会支持扎赫拉·沙菲克从加维根手中夺来伦敦兄弟会的控制权。

黑法老是一个长得像埃及人的人类，穿着一套高级黑色西装，或是更经常的，穿着法老的全套装束。在不同的时候，黑法老的脸要么是一张英俊而贵气的脸，要么会由蠕动伸出触手的恐怖景象所替代。



黑法老兄弟会同时崇拜奈亚拉托提普的另一个面具，也就是野兽（也被称为无貌之神），其有着埃及斯芬克斯的样貌。这是一只巨大的生物，在本应有脸的位置，它有着一片填充着繁星的虚空。在兄弟会成员对野兽抱有适当的敬意的同时，他们的高阶祭司与女祭司将这一形态视为黑法老释放而出的原初宇宙的威严。

沙蝠教派



章节：澳大利亚

这是一支以澳大利亚为基地，崇拜奈亚拉托提普的化身夜魔的古老教派。在20世纪初，这一教派几乎已经完全衰败，而正是罗伯特·休斯顿的到来拯救了它。他重振了邪教组织并增长了其吸引力，增加了它的规模，吸引了来自不同种族的新成员。与战役中的其他教派相比，这一教派规模很小，但仍然是一股强大的力量。

休斯顿利用了长期以来被澳洲原住民敬畏着的古代信仰，扭曲它们以达到自己的目的：结合梦幻神话中的沙蝠、饿翼与食脸者以体现这一更多被称为夜魔的化身。这是奈亚拉托提普的一个怪异而离奇的化身，它类似于一个巨大的蝙蝠，由坚实的黑暗构成，萦绕着浓厚的烟雾。它半实体的翅膀让它能在空中飞行。它没有类似脸部的东西，而是有一个巨大的、三瓣的燃烧红色独眼，其中浸染着它的恶意。

肿胀之女教团

章节：中国

这是一支崇拜奈亚拉托提普化身的中国教派，这一化身的形象是一个270公斤重的女性人形，有着许多触手。修道会的高阶祭司是何方。以上海为基地，其成员几乎全是中国人，并且与地下黑社会有着密切联系。修道会还和深潜者们有长期联系，因此，邪教成员中有很多都是混血深潜者。

肿胀之女是一个肥胖的人形，其躯体上下有许多抽动的触手。她大约2米高，在本应有手臂的地方替代的是巨大的触手，更多的触手则从灰黄色的泛光的肌肉丛中伸出。在一双锐利的眼睛之下，有一根鼻子一般的触手，再往下，无数的下颚上有许多丛玫瑰结一般的嘴。



关键事件时间线：1916-1926

注意：下列的一些日期是推测或近似的，然而其顺序是正确的。

1916年9月23日：姆维鲁在肯尼亚黑风山召唤了血舌。

1917年6月5日：姆维鲁来到美国。

1918年1月11日：休斯顿医生首次见到病人身份的罗杰·卡莱尔；卡莱尔已经在做"埃及梦"。

1918年3月16日：休斯顿医生的情人，伊梅尔达·博施自杀。

1918年6月18日：卡莱尔见到姆维鲁，并开始被她迷住。

1918年12月3日：卡莱尔强迫休斯顿医生与他一同参加探险队，通过威胁休斯顿要曝光伊梅尔达·博施的事情。

1919年3月3日：沃伦·贝萨特，一个开罗的采购经理，写信给卡莱尔。

1919年4月5日：卡莱尔探险队离开纽约前往英格兰。

1919年4月14日：卡莱尔探险队到达伦敦，并且在爱德华·加维根与扎赫拉·沙菲克的协助下计划埃及的发掘工作。

1919年4月28日：卡莱尔探险队离开伦敦前往开罗。

1919年5月15日：卡莱尔探险队到达开罗。

1919年5月20日：卡莱尔探险队在吉萨附近的发掘开始（5月26日结束）。

1919年5月28日：卡莱尔探险队在萨卡拉（塞加拉）的发掘开始（6月5日结束）。

1919年6月8日：卡莱尔探险队在达舒尔的发掘开始。

1919年6月10日：卡莱尔打破了红金字塔的封印。

1919年6月30日：杰克·布雷迪与沃伦·贝萨特目睹了在美杜姆的倒塌金字塔处的血祭。达舒尔的发掘结束。

1919年7月3日：卡莱尔探险队计划在肯尼亚的"假期"。

1919年7月18日：卡莱尔探险队离开埃及前往肯尼亚。

1919年7月30日：探险队到达肯尼亚蒙巴萨岛。

1919年8月3日：探险队做出发离开内罗毕的最后准备，并在第二天出发前往黑风山。当晚，布雷迪秘密逃跑，将卡莱尔带上同行。

1919年8月4日："卡莱尔"探险队踩着第一缕晨光离开内罗毕，以避免更多注意。布雷迪与卡莱尔到达蒙巴萨岛，然后坐船前往珀斯，计划继续去上海，布雷迪在那里有朋友。

1919年8月8日：卡莱尔探险队在荒野中进行了魔法仪式。之后，探险队秘密前往黑风山。

1919年9月15日：布雷迪与卡莱尔到达香港。

1919年9月17日：卡莱尔的疯狂加剧。布雷迪用"伦道夫·卡特"的身份将他藏在香港一家疯人院中。

1919年10月15日：关于卡莱尔探险队失踪的信息传达到外界。

1920年3月11日：艾丽卡·卡莱尔到达肯尼亚以搜寻卡莱尔探险队的踪迹。

1920年5月20日："卡莱尔探险队"残破的尸体被发现。

1920年6月19日：在短暂而不公正的审判后，五个南迪部落成员被处决。

1921年5月21日：杰克逊·埃利亚斯的书《黑暗力量》出版。

1921年6月13日：奥布里爵士来到中国，开始准备他火箭的建造。

1921年8月30日：奥布里爵士从休斯顿处得到火箭设计图。

关键事件时间线：1916-1926（续）

1921年9月7日：火箭部件开始运往灰龙岛。

1923年3月13日：杰克逊·布雷迪在香港与“钉子”尼尔森会面。

1923年5月25日：杰克逊·埃利亚斯离开纽约市，先前往伦敦与巴黎，开始调查奥古斯塔斯·拉金，奈亚拉托提普的肯尼亚白手套。（或者，另一种可能是，他想要更新他关于非洲死亡邪教的书《黑暗力量》）

1924年7月23日：埃利亚斯到达肯尼亚内罗毕，在他横跨非洲寻找血舌教派之后。

1924年8月8日：埃利亚斯从内罗毕写信给约拿·肯辛顿。

1924年8月16日：埃利亚斯离开肯尼亚前往中国。

1924年9月17日：埃利亚斯到达香港。

1924年9月19日：埃利亚斯在香港写信给约拿·肯辛顿。

1924年9月29日：何方警告奥布里爵士，他们的计划被发现了，可能是被杰克逊·埃利亚斯。

1924年10月4日：埃利亚斯离开上海前往开罗。

1924年11月7日：米莉亚姆·阿特莱特给埃利亚斯回信。埃利亚斯到达开罗。

1924年11月13日：埃利亚斯离开开罗前往伦敦。

1924年11月25日：埃利亚斯到达伦敦。

1924年12月16日：埃利亚斯在伦敦写信给约拿·肯辛顿。

1924年12月17日：埃利亚斯搭货船前往纽约。

1925年1月13日：埃利亚斯到达纽约市。

1925年1月15日：调查员们准备与埃利亚斯会面，但却发现他已被谋杀。

1925年2月11日：奥布里爵士基本完成了火箭，尽管其制导系统仍未完成。

1926年1月14日：日全食发生。伟大仪式执行，同时火箭爆炸打开伟大之门。旧日支配者被解放以统治全地球。





运行本战役

在进行游戏之前，先研究一下这本书的内容。玩家完全有权要求主持人了解事件如何发展。通过理解文字与剧情，守秘人知道需要哪里需要着重，哪里需要跳过，哪里需要暗示，哪里需要忽略，哪里需要施以威胁，哪里需要巧妙解释，以及哪里需要调查员去面对哪些事。

了解线索的意义与重要性（使用每章节中都有的**信息导览图**以获得帮助）。当玩家提出问题时，做好回答的准备，比较方便的方法是准备笔记本记录一些关键内容作为要点（或者，更加糟糕的方法，在本书中标出关键部分）。自信的守秘人能让玩家更快乐。尽管克苏鲁神话的大部分内容最好不为人类所知，但是这一警告并不适用于战役材料。

守秘人提示：着重标记章节中最重要的场景与地点，注意关于它们你必须要牢记的头三件事。根据需要增加参考页码以便在游戏过程中导览全书。使用这些辅助手段可以帮你关注最重要的细节。不要想着把所有的线索都填入你的"备忘录"，只要那些重要的，能够帮助指引调查员沿正确方向行进的内容。

如果你还没能让他们足够开心，阅读H·P·洛夫克拉夫特的《超越时间之影》《奈亚拉托提普》《与法老同囚》（另一标题是《在金字塔下》）以及《夜魔》，这场战役就发源自这些故事。混沌元素的《奈亚拉托提普圈（The Nyarlathotep Cycle）》是一个同样有关伏行的混沌的故事集。

通俗还是经典？

这一新修订版的奈亚拉托提普的面具主要是为"经典"克苏鲁的呼唤游戏编写，但也有用通俗克苏鲁进行战役的建议与指导。最初的战役一直就被认为更接近通俗风格，但是，依据你喜欢的游戏风格，你可以按照你喜欢的任意方式进行游戏。你会看到特定的NPC、事件与地点处特别注明了通俗克苏鲁文本框，其中的动作度与危险性都会增加。作者建议使用这些写好的内容来进行通俗克苏鲁游戏，但是，当然，如果它们启发了你，你希望使用修改后的版本进行经典游戏，请自便。

守秘人提示：许多战役中的NPC与敌人在档案中有另一套用于通俗游戏的通俗克苏鲁战斗数据（能力值增加等）。另外，所有的NPC档案中都有"幸运"条目，在进行经典克苏鲁的呼唤游戏过程中可以忽略。

对于通俗游戏，总体的提醒是不要担心太多让玩家努力寻找线索，用单独的侦查检定（之类的）来发现小线索就够了。将重要线索变得显眼，并让英雄们能够推进。着重动作部分并让战役按你的喜好来快节奏进行（不过要让玩家时不时有一些暂停时间来整理思路并制定计划）。如果事情停滞不前或看起来进展缓慢，让动作事件找上英雄们，让当地邪教组织（或是罪犯，或是当局）踢开他们的旅店房门或是伏击他们：假设他们在处理纽约的血舌教派时就给自己挣够了名声，那么在战役其他地点出现的邪教就极有可能已经得知并且在寻找这群搅局的捣蛋鬼了。

如果你的首选是经典游戏，我们建议你考虑使用可选规则的"花费幸运值"（见克苏鲁的呼唤规则书），因为这可以保持剧情发展可控并让调查员存活。如果你不喜欢这条规则，请准备好面对调查员更高的死亡率，在合适的情况下，我们会给出使用替补调查员（从战役的合适NPC中选择）的建议。

守秘人提示：在全书中，除特别的通俗克苏鲁部分之外，都使用"调查员"而非"英雄"指代玩家角色。在这一引言章节中，为了方便起见，"调查员""英雄"两词可以互换。

战役考量

奈亚拉托提普的面具需要很多次游戏才能够完成。虽然玩家可能推断出阻碍奈亚拉托提普是核心内容，但不要强迫他们朝这个目标前进，允许他们按照自己的意愿发展故事情节。

如果奈亚拉托提普的计划成功（部分成功或完全成功），你可以自行设计补充冒险，或是重新设定已出版模组，用来处理后果。你也可以选择毁灭世界，揭示调查员没能阻止奈亚拉托提普计划的失败。如果计划被挫败，调查员们可能不得不永远盯着背后，提防黑暗之神的手下寻求报复。

守秘人必须要将不同的异国地点演活，重塑其他文化的细节，平衡朋友与敌人，让每个调查员能够迎来自己的命运，不论是最终的胜利，或是可能的疯狂与凄惨

的死亡。

一旦秘鲁序章的游戏开始，战役就会随着纽约事件（详见**美国**章节）正式开始运作，在纽约事件里，调查员们的好朋友杰克逊·埃利亚斯将最后一次请求他们的帮助。此后，后续的章节的设计使得调查员们先去哪里几乎不会造成差异，只会影响章节的进行顺序。调查员们可以选择任何提供的目的地。

本书章节所呈现的顺序代表了一种经济而符合逻辑的行动顺序。最通常的游戏路线是英格兰，埃及，肯尼亚，澳大利亚，然后以中国作结。调查员们也可能先去中国，或是肯尼亚，或是完全跳过英国。灵活一点。不要强迫他们前往他们不想去的地方。如果一个战役的章节被忽视了，精心植入的线索可能可以让他们晚些时候再去那里。最终，未使用的章节可以分解成单独的冒险，并在守秘人觉得合适的时候作为独立的游戏进行。

如果调查员选择以不同的顺序进行章节，请注意战役结束的可能地点。理想状态下，事件应该以一个合适的剧情高潮作结。我们的假设是，中国灰龙岛将成为战役高潮的幕景。然而，章节中提供了针对不同可能性的指导，而**大结局**章节也详细介绍了确定调查员有多成功的方法。不过，无论如何，准备好灵活处理，并调整战役"故事"来适应你的团体。

1926年日食的时间的确给战役设定了时间限制，但是热爱探究的守秘人总是可以"找到"之后的另一次日全食，以便根据需要来拉长时间范围（见**日全食**，第622页）。

在所有的主要NPC中，杰克·布雷迪是关键。通过在关键时刻将调查员引向他（在中国章节中，或者有需要时，将他重新安排到调查员附近的位置），守秘人可以确保他们在伟大之门打开之前理解奈亚拉托提普的伟大计划。

历史与环境描述

历史与地理的细节包含在各章节文本中。关键地点至少会有基本描写，而守秘人可以随着事件发展自由选择加入更多地点。尽量避免精确到特定的街道名称，确切的距离与不必要的地理琐事。

尽管游戏需要的一切（就地点信息而言）都已提供，但守秘人也许会想要通过互联网搜索、新旧导游书之类的方式来了解有关陌生地点的内容。看到大英博物馆或大斯芬克斯像的照片可以帮助建立印象，并使得你能够描绘那个地方。有着异国情调的地方很有趣；利用它们来产生共情。使用与环境契合的背景音乐能够帮助玩家感受气氛。虽然克苏鲁的呼唤经常以历史为背景，但它并不是一堂历史课，所以不用觉得你需要煞费苦心地将每一个地方都设计得精确到毫米，请专注于情节，其他部分便会随之而来。重点是游戏。

种族主义与性别歧视

在1920年代，种族主义和性别歧视都是这一时期历史的因素。在特别相关的地方，文中对这些内容予以注明；然而，守秘人可以选择在游戏中表现出多少种族主义与性别歧视内容。实际上，这是一个游戏，所以如果这些内容令你们不舒服，请随意忽视他们。此外，文本经过了修订，以减少对不同种族的固有印象式观念；邪教徒招募那些愿意提供服务的人，而非特定民族成员。同样，邪教徒也可以是女性；不同邪教徒的描述中并未假设他们都是男性。

1920年代的地点名

许多在战役中前往的地点的名字从设定时间到编写与修订的时间之间发生了变化。在可能的情况下，我们沿用1920年代人们熟悉的名字与拼写。

拼写转换

尽管正文部分以美式英语书写，特定的英国（而非美国）角色写作的玩家展示材料将以他们本身的写作风格呈现。因此，一些拼写、标点符号与日期的呈现方式有所区别。

钱

克苏鲁的呼唤不是会计游戏。本战役假设调查员们有足够的钱来支付"合理"的旅行费用等，这与其信用评级相称。这些东西可以让守秘人抬手放过，因为游戏重点应该在神秘事件、调查与情节之中。当然，这并不是说守秘人应该对调查员的财务状况视而不见。如果调查

员的信用评级很低，逼迫他们采用更便宜的旅行方式（如不定期轮船，下等车厢等）是合理的，并且能更好地构建故事整体。

为了进一步将财务问题植入背景，杰克逊·埃利亚斯在纽约留下了一笔信托基金给其律师卡尔顿·拉姆齐。一旦调查员们聚在一起听律师朗读埃利亚斯的遗嘱，他们就拥有了从埃利亚斯的基金中取钱支付他们的旅行与其他费用的许可，以完成他们朋友的最后请求，也就是完成揭露他所发现的世界性阴谋的任务。因此，拉姆齐在整个战役期间会有效充当调查员们的银行，以消除对资金的过度担忧，使得调查员们能够继续他们的任务。

守秘人也可以随时选择让金钱问题成为调查员的麻烦，因为1925年电汇并不总是迅速便捷的。资金可能会被耽搁并因此发生延迟，使得调查员们必须要等待，使用手上已有的钱，或是在没钱时行动，具体按照守秘人觉得合适的方式进行。建议守秘人只使用这样的手段一次到两次，可能是游戏进行到肯尼亚或澳大利亚这样的地方时。让调查员们困窘并落入愤怒邪教的手中可能使局势的紧张程度加剧，并迫使玩家采取绝望的行动躲躲藏藏，直到他们的资金到位为止。

致命性

原版奈亚拉托提普的面具以其致命性闻名。众所周知，整支调查员队伍被消灭的概率很高。虽然频繁而可怕的死亡事件令人难忘，但是它们往往会有缩短战役的不利影响，因为许多团体将永远无法到达结尾并取得令人满意的结局。此外，调查员的高流动率也可能会使玩家难以将他们的角色与整个战役建立联系。这是各个团体的口味问题，也是守秘人在准备进行战役时需要思考的。

这一修订版本通过对一些遭遇进行调整来解决致命性问题，减轻团灭的可能性。某些遭遇对于经典克苏鲁的呼唤游戏来说已经适宜，但是对于通俗克苏鲁，相同的遭遇会加强其危险性。尽管已经有所节制，但是一些关键场景仍可能造成大量伤亡，这是很正常的。如果情况需要，守秘人不应吝于让调查员死亡或是永久性疯狂。普通的角色死亡（通常）并不好玩，所以要避免偶然的残酷，而让模组的设定部分脱颖而出、令人难忘，同时始终要记得至少让一两个调查员活下来，否则，你的战役就结束了！

在扮演邪教时，他们的高阶祭司可能要先审问调查员们，然后才将他们献给他们的黑暗之神；因此，伏击和战斗的目的应当是捕获而非杀死玩家角色。这不仅可以减轻所有调查员所受的伤害，而且还提供了一种方法来进一步增加战役的兴奋性与刺激度，未被抓住的调查员们现在要从邪教手中拯救他们的朋友。

如果你和你的团队的确喜欢高风险的战斗，那么作者建议使用通俗克苏鲁规则。通俗英雄可以承受更多的痛苦与伤害，但是如果持续加码，他们在一天结束之时还是会疲惫而脆弱。“避免死亡”规则（通俗克苏鲁，第61页）可能会受到玩家青睐，但是就算有这一机制，通俗英雄还是很容易死在奈亚拉托提普的面具之中。与对通俗英雄的处理一贯如此，如果他们似乎能轻易摆脱面临的危险，守秘人应该通过增加敌人的数量与增强其能力来成比例增加危险等级。相反，对于经典游戏，如果调查员迅速面临重伤或死亡，请稍微克制并降低危险等级。当然，准备好并在需要时记得想好合适的替补调查员（见**替补调查员**，第27页）。

玩家期望

有时，这个战役可能会使你的玩家感到沮丧并让你的调查员感到困惑。线索过多。邪恶无处不在。在纽约，调查员们不知道要寻找什么，或是为什么要寻找。在英格兰、埃及、肯尼亚、澳大利亚与中国，危险的支线冒险与主要情节缺乏联系。在埃及，尼托克丽斯的复活并没有伟大之门的开启重要，等等。不要犹豫去调节线索或是给邪教徒新的动机以让游戏保持趣味性。调查员总会在某些时候跑向反方向，而这时玩家就要采取行动，这也平衡了调查与猜想作为克苏鲁的呼唤的游戏核心。

战役结果

虽然本战役涉及范围很广，但其结果主要取决于调查员是否成功阻止了伟大之门的开启。有两种可能性：

阻止伟大之门：由于几种原因，门可能无法正常运作。最有可能的是，调查员了解到了光与暗之眼的秘密，并利用它封印了可以打开伟大之门的三角形的三个顶点（肯尼亚，澳大利亚，中国）中的一个（或全部）。不幸的是，奈亚拉托提普现在已经知道了封印的秘密：他与

他的仆人能在几个月后或是几年后打破这些曾是不可摧毁的封印。

同样的，击败姆维鲁与奈亚拉托提普的子嗣、罗伯特·休斯顿与何方也可以阻止伟大仪式，但是其他人可以替代他们的位置，例如爱德华·加维根、尼托克丽斯与奥马尔·沙克提。如果事先得到警告，他们可以前往必要的地点执行伟大仪式。如果守秘人想要让他们的选择开放，调查员也许就能以某种方式破坏中国、肯尼亚或澳大利亚的邪教组织，但在其他地方进行的力量较小的仪式也能会产生效果。

阻止奥布里爵士的火箭也能阻止或者至少制约伟大之门的开启。但也许伟大仪式的实行本身就足够了，因此阻止邪教徒的唯一有效方式就是关押或是以其他方式除掉类似姆维鲁、休斯顿、何方与奥布里爵士这样的人。

如果伟大之门开启：在H·P·洛夫克拉夫特的作品中，神话活动在1927至1934年间很频繁。而引发本战役的假设是，1926年发生了什么才会引发或促使这样的邪恶爆发。1926年日全食的天文力量是允许世界结构改变的事件，也是这一战役需要解决的事件。

在守秘人的选择下，如果伟大之门开启，我们所了解的世界就会终结，终焉之时将会来临。或者，世界性事件如同历史上一样发生，大萧条，大规模自然灾害与饥荒，世界各地极权主义国家的兴起，恐怖主义，暴行，军国主义与经济上的剥削都不断爆发，使人类走向灭亡。在后面这一选项中，只是时间尺度不一样，从而终结之时的来临速度更慢了，也许让调查员们有足够时间来找到一种方式修复损害并关上伟大之门。在这个新的时期，随着岁月的流逝，神话的威胁会越来越强烈，直到未来的某个时刻（由守秘人决定），通过伟大之门释放的力量最终引发了古神的降临，结束了人类的统治。

在**大结局**章节详细介绍了许多可能的结果，并为守秘人在不同的战役地点中如何判断调查员的努力是否成功提供了指导。

准备游戏

在阅读了整个战役并对关键剧情与角色有了较好的理解后，我们建议守秘人在进行游戏前准备好每一章节。标出文字中的关键标题与部分，并且，或许可以准备关键事件的记忆提示标记，以便游戏进行中查阅。

NPC数据与怪物信息都汇总在每一章节或是支线模组的最后以便查阅。将这些部分打印/复印到单独的页面上是一个好主意，这将让守秘人可以将它们放在手边，以便快速查阅并避免在书中来回翻页。同样的，打印出关键NPC的肖像以向玩家展示（可能将其粘贴到卡片上或是游戏桌旁边的白板上）可以帮助玩家在冒险中区分盟友与反派角色。

建议守秘人按照章节划分玩家展示材料（可以装入信封或是塑胶袋中），以便在游戏中更容易找到并分类。一些守秘人可能会希望给他们的玩家提供个人笔记本或是单独的大本笔记或剪贴簿，以便粘贴展示材料与记录观察信息。这样的东西会高效的成为调查员知识的存储库；一种游戏内支持，理论上可以在需要的时候传递给替补调查员。

当然，没有上述的“辅助工具”，你也可以游玩并享受战役。每一个守秘人与他的小组都有独特的操作方式，因此使用你觉得有帮助的任何东西来进行战役。没有必要做得过火，也许只要在页边空白或是草稿纸上用铅笔做笔记就已经足够了。

最后，当你集合玩家准备面对奈亚拉托提普的面具的挑战时，让他们知道这是一个需要多次游戏才能完成的大型战役。根据游戏的频率，该战役可能需要从几个月到一年甚至更长时间的稳定游戏。询问你的玩家是否参与战役很重要，因为剧情很复杂，而确保你的玩家能够游玩主要的游戏内容意味着每个人都要跟上游戏的速度。虽然需要的承诺很大，但你和你的玩家都将得到巨大的回报，最终一定是非常值回票价的经历。



建立调查员

在**附录E**中提供了一组预设调查员，每个都遵循从秘鲁序章开始游戏的假设设计，因而每个人都有理由去冒险或是前往南美洲，而且有理由与奥古斯塔斯·拉金在那里召集的探险队发生联系。一些团体也许会更乐意创造他们自己的新角色，以准备迎接这场战役的挑战。

如果玩家们在为序章创建新角色，那么他们很有可能对应设定进行调整，赋予他们特别适合秘鲁的语言与生存技能虽然很具诱惑力。然而当调查员进入战役主线时，就可能导致捉襟见肘了。说一口流利英语的调查员对于奈亚拉托提普的面具主体来说至关重要。

由于调查员们或是通过国际媒体、学术社团或其他组织的文章了解到秘鲁的探险队，或是被拉金直接招募，因此，玩家角色可能来自任何国家，任何背景。那些不想透露秘鲁章节会导向更大的奈亚拉托提普战役的守秘人应该向玩家们强调，这次的探索受到了全世界媒体的关注，因此调查员们是被吸引到秘鲁来的外国人是合理的。而为了调查员们能够相互沟通，守秘人应该建议他们至少具备一定的英语技能。虽然流利的西班牙语可能在秘鲁有用，但是并不是必须的，因为秘鲁的关键NPC会适当使用西班牙语，并且在必要时可以担当翻译（西班牙语不是战役其他部分的核心语言）。

最后，应当留意前往秘鲁（以及其它地方）旅行的能力。本战役要求调查员们进行国际旅行，因此要确保这对于调查员们来说不会构成太大挑战。

只要考虑到这些因素，玩家为秘鲁（或者美国，如果选择忽略序章）建立的任何调查员形象都将会适用于战役其余部分。

调查员与英雄的职业

事实上，任何调查员或者通俗英雄的职业都会适合本战役。该战役的序章模组涉及到考古探索。请让玩家思考何种职业会最适合这样的冒险。一些想法如下：

- **学者类型**：古董经销商、考古学家、作家、神职人员、医生、历史学家、记者、语言学家、传教士、博物馆策展人、神秘学家、科学家。
- **探索向导与保安**：王牌猎人、拳击手/摔角手、探险家、机械师、军官/士兵、水手、登山者、户外运动家、翻译。
- **助手与助理**：管家/男仆/女仆、摄影师、研究员、秘书、学生、保镖。
- **寻求逃避**：罪犯、业余艺术爱好者、绅士/女士。
- **寻求灵感者**：演员、艺术家、音乐家、传教士、神秘学者。

上面提到的大部分职业都可以在克苏鲁的呼唤核心规则书、调查员手册或通俗克苏鲁中找到，尽管其中部分，如翻译，并未在书中包含。在这种情况下，或是玩家想要设计特定职业的情况下，决定哪八个技能，外加信用评级，能够最好的定义这一角色，之后将职业技能点分配到这些技能上。

在一次游戏测试中，其中一位调查员是一个特技演员，他的经纪人安排他参加秘鲁的探险队以作为帮助宣传与增加曝光的手段。另一位是考古学教授，还有一位是探险队的"调停者"。那些可能看起来没有适当知识或者技能的人则可能可以有供给探险队开销的手段，并主要以花钱的方式进入队伍。

调查员在序章章节开始时不一定要相互认识，因为他们将会在秘鲁的事件中逐渐了解。在序章之后，本战役假定调查员们直到四年之后才再次见面，彼时是1925年，杰克逊·埃利亚斯联系了他们。或者，玩家可能已经使用已有的一群调查员游玩了一些模组了，并且希望在奈亚拉托提普的面具中使用这些人。考虑到这一点，守秘人需要做的就是安排以使这一现有团体或调查员组织涉入序章中的秘鲁探险队之中。

有用的技能

通常在帮助玩家们设计角色时，提示他们哪些技能最有用会很有帮助。

有用的技能：考古学、乔装、急救、历史、图书馆使用、聆听、锁匠、机械维修、博物学、导航、神秘学、心理学、科学（生物学、工程学、物理学）、社交技能（取悦、话术、恐吓、说服）、侦查、潜行、投掷，以及战斗（斗殴）和一种火器技能。

语言技能也十分有用，但是不要忘记可以在战役的任何地方雇佣翻译、向导或其他专家。如果调查员们缺

如果他们都疯了或死了？

在秘鲁？

战役假设至少有一些调查员在序章中生还。这样，杰克逊·埃利亚斯能够在战役主线开始时返回纽约后召集他们。但是，如果所有的调查员在秘鲁的事件中死亡、永久性疯狂或是以其他方式丧失了行动能力呢？如果这一结果发生，让玩家创造新的角色，或是可选的，继续扮演埃利亚斯在秘鲁遇到的任何盟友角色。没有去秘鲁的调查员应被视为杰克逊·埃利亚斯的"其他"好朋友，在其他国家的其他时间中他遇到并结交的人。如果他在秘鲁结交的朋友不能再帮到他，埃利亚斯会去找这些朋友。

在美国或英格兰？

这里提供了一群已经存在的调查员，即希尔顿·亚当斯的朋友们，他们可以通过与调查员的互动以及在咀咀屋中发现的恐怖从而卷入神秘事件中。同样，或者同时，卡尔顿·拉姆齐也可以寻找更多杰克逊·埃利亚斯的熟人，并将他们引入剧情中。

最有可能在英格兰半路上车的是巴林顿督察，他可能把帮助调查员当作是破获他正在着手解决的苏豪区谋杀案的手段。深入研究后，也许巴林顿会叫来他自己的朋友与熟人，追寻着血迹前往米斯尔宅。

在其他地方？

在埃及与上海，奈杰尔·瓦西夫与安东尼·张也许是适合的NPC，因为他们都是为英国王室工作的间谍。他们都可以去找熟人与朋友来帮忙整理调查员们带给他们的线索。同样，急太郎是日本帝国海军的卧底特工，他可能会想要带着一群替补调查员发现遍布全球威胁人类的恐怖网络。

在肯尼亚与澳大利亚，合适的"关键"NPC不那么容易找到，所以，如果可怕的事情发生，守秘人最好利用卡尔顿·拉姆齐召来杰克逊·埃利亚斯的"其他"好友。

将NPC变为玩家角色

就像每个建议中所提到的，建议守秘人将所提到的NPC的控制权交出，让玩家能够一定程度的进一步将其开发并调整合适。在这种情况下，统计角色的职业技能点（按照对应职业的属性计算）并加上他们的个人兴趣技能点，然后对他们的档案中已有的技能点数求和，将前者减去后者，剩余的点数可以给玩家用来增强他们想要的任何技能。如果没有剩余点数，那么守秘人可以向玩家提供50或100点技能点，以便他们按照自己的意愿分配，从而个性化调整他们的新调查员。对于通俗英雄进行相同的计算，并允许玩家选择合适的通俗英雄类型与合适的英雄天赋（如果没有预先说明），并根据通俗克苏鲁的指导重新调整他们的核心属性。

少某一关键技能，通常可以花钱找到专家，如开锁（锁匠）或航海（操纵），以及从当地医院、医生或智者（如果在更乡下的地方）寻求治疗（急救、医学与精神分析）。

替补调查员

当一名调查员死亡或是永久疯狂，对应玩家应该自由的引入或创建新角色。新调查员要么和玩家们第一次进入游戏的地点有关，要么通过某一角色的联系进入，这种联系可以是与一个或者多个调查员的，也可以是与一个盟友NPC的。下面有一些建议，它们都涉及了战役的叙事逻辑，并且是十分合适的。

守秘人与相关玩家应该尝试为引入的替补调查员创造合理的理由，与战役的逻辑相合。让调查员们成为一个调查员组织的一部分特别有效。在这一点上，建议守秘人用"杰克逊·埃利亚斯的其他好朋友"作为一个松散的组织，以便在有需要时将替补调查员引入战役。这些人都在某个时候结识了环游世界的研究者与作家杰克逊·埃利亚斯，当埃利亚斯的律师卡尔顿·拉姆齐召集他们之时，他们（像调查员一样）也会投身此事。考虑到埃利亚斯无数的短途旅行，可以假设他在旅途上遇见过所有类型的人，而其中可能有一些与他对卡莱尔探险队的研究有关系，这些人可能就在内罗毕、开罗、上海等地


大胖女人

方。

在美国章节引入的拉姆齐是杰克逊·埃利亚斯的老朋友与律师，他被埃利亚斯赋予了任务：支持他的好友（也就是调查员），完成埃利亚斯最后的任务。拉姆齐作为调查员们的幕后支持，帮助他们处理问题并安排交通，同时也可以作为调查员们深入调查谜团秘密时，收集信息的储存库。据推测，埃利亚斯记录了所有那些给予过他帮助与支持的人，而这份记录，也就是"杰克逊·埃利亚斯的小黑记事簿"，目前在在纽约的拉姆齐的手中。当需要时，拉姆齐可以找到一个埃利亚斯信任的熟人，并通过安排他与调查员们会面的方式，将他们引入任务中。自然的，这样的事件假设调查员们信任拉姆齐，并且在整个战役过程中与他保持联系。关于卡尔顿·拉姆齐的更多信息可以在美国章节第108页找到。

考虑到这一战役的全球特性，不在调查员们附近的备用玩家角色必须被给予适宜的通勤时间，以通过船或火车到达。更可能的，这样的角色会得知在调查员们的下一站与其见面。当然，一个没有角色的玩家不一定要等待到几次游戏之后替补调查员到达。在这种情况下，他也许可以扮演一个当地盟友（或是雇佣帮手），直到新的替补调查员到来。这些临时人物可能会在调查员们离开时与他们告别（同时松一口气）。例如，如果一个团队成员死在了埃及，一个埃及向导或是一个结识的旅客可能（合理的）被卷入调查员在开罗的行动，但他们（很可能）不会跟着调查员前往中国或其他国家。

请注意，本战役中一些NPC将十分适合成为替补调查员——守秘人将在正文中找到可能的候选人。

时代提醒

每个章节都介绍了与当地环境相关的关键历史信息。同时也附带了部分值得关注的一般性历史信息——你可以利用它们来为整个战役添色增味，但不要过分纠结细节。请记住，如果游戏的大量时间花在预定交通、逐项列出行李内容或是计算复杂的货币汇率，没人会玩得开心。专注于情节与手边的细节，以保持游戏进行的节奏。

在20世纪20年代中期还没有洲际航空公司。那时，飞机横跨北大西洋是头条新闻。任何长距离的陆地旅行都依靠铁路。而只有西欧与北美洲东部的部分地区有能够进行长途汽车旅行的公路网。旅行费用不能通过支票或个人信用卡支付。虽然银行信用证明可以用于补充资金，但是账单只能使用当地货币支付。

所有的电话都需要通过接线生。长途电话可能需要一个小时或更久才能接通；当线路开启，接线生会打回来。没有洲际电话线路。尽管在城间邮递的速度很棒，但是在更长距离上，即便最快的情况下也是缓慢悠闲的。电报是快速洲际交流与工作的最好选择。

英镑几乎是被普遍接受的货币，但是在某些商店，即便是在埃及、澳大利亚与中国，也并不容易兑换。当然，在肯尼亚它会被接受。各地都会热切接受金银铸币。

边防人员可能不会对旧书与衣物感兴趣，但是古代文物、具有明显艺术价值的物品、珍贵的宝石与金属、药品枪支以及其他武器通常会引起充分关注。那些从事非法活动的人可能会被追究法律责任，而如果调查员在一个国家被定罪或是驱逐出境，他们可能会发现自己的行为登上了报纸，这会在试图保持低调时带来麻烦。

关键NPC

这些是在奈亚拉托提普的面具核心战役中出现的重要人物。下列清单以字母表顺序，提供了各角色位置的总览，并标注了他们出现的章节。注意在秘鲁序章出现的NPC（除了杰克逊·埃利亚斯）没有包含在此，因为他们在战役主线中没有登场。



希尔顿·亚当斯（美国） 被血舌教派栽赃其疯狂谋杀的无辜的人。



米莉·亚当斯（美国） 希尔顿·亚当斯的妻子。坚定的要洗清她丈夫的名誉，不管代价为何。



艾哈迈德·宰海卜（埃及） 伊本·图伦清真寺的纳兹尔（法官），是尼托克丽斯腰带的守护者。



奥马尔·沙克提（埃及） 埃及种植园主与黑法老兄弟会的高级祭司。他与自己的猫海泰普形影不离。



米莉亚姆·阿特莱特（美国） 哈佛大学咨询馆员，在过去帮助了杰克逊·埃利亚斯的研究，并且很欣赏它。

瑞基·拜恩斯（肯尼亚） 内罗毕最好的旅馆汉普顿之家的经营者。



詹姆斯·巴林顿督察（英格兰） 为伦敦警察厅处理所谓"埃及人谋杀案"。



沃伦·贝萨特（埃及） 在开罗担任罗杰·卡莱尔的采购代理；他在卡莱尔探险队任职期间所目睹之事使他染上了大麻瘾。



"铜板"杰克·布雷迪（中国） 罗杰·卡莱尔的保镖。自从被从谋杀的罪名中救出就一直对卡莱尔忠心耿耿。目前躲在上海。



阿加莎·布罗德莫（埃及） 克莱夫探险队成员。亨利·克莱夫博士雇佣的一位灵媒与媒介，用来联络尼托克丽斯，在不知情地情况下帮助她复活。

乔治·布伦顿（美国） 新新监狱负责死刑房的副典狱长，希尔顿·亚当斯正在他的掌管下等待死刑。

莱纳德·波普申中士（肯尼亚） 卡莱尔"大屠杀"地点无能为力的目击者。

比尔·巴克利（澳大利亚） 十年前被弗恩·斯莱特里谋杀，他的鬼魂仍然游荡在距离坎卡杰里不远的野犬瀑布。



邦达日（肯尼亚）有着强大力量的非洲部落魔法师。如果调查员们被线索引向黑风山，他可能会提供帮助。邦达日也有一个帮手，奥考姆。

比利·布拉格隆（澳大利亚） 尽管他为托迪·伦道夫工作，但他并不是邪教徒，并且可能与调查员们成为朋友。

卡莱尔探险队（N/A） 核心成员是罗杰·卡莱尔，罗伯特·休斯顿医生，海帕蒂亚·马斯特斯，奥布里·彭赫爵士和杰克·布雷迪。



艾丽卡·卡莱尔（美国） 由于罗杰·卡莱尔被宣布死亡，她成为了卡莱尔百万家产的唯一继承人。她可能会想要重启调查以了解她哥哥死因的真相。

罗杰·卡莱尔（中国） 卡莱尔探险队的队长，百万富翁花花公子。美丽的姆维鲁将他带给了奈亚拉托提普，而年轻的卡莱尔性格脆弱，无法抵抗蠕行的混沌。被错误认定死于一场肯尼亚人的大屠杀中。在整场战役中，他的情况在不断恶化，在香港一家疯人院里发疯，是杰克·布雷迪把他安置在那儿的。



安东尼·张（中国） 一个年轻而没有经验的《上海邮报》的经营者。同时也是一个英国间谍。



普尼特·乔杜里（英格兰） 进出口商，以及莱姆豪斯一间仓库的所有者；为黑法老兄弟会非法运输神话造物与其他引人怀疑的设备。



蔡美玲（中国） 杰克·布雷迪的情人，愿意为了保护他献出生命。她被法师卡尔·斯坦福审问了好几天。



楚民（中国） 坚定行动的领导人，这是新中国革命联盟中最暴力而激进的派别。

克莱夫探险队（埃及） 核心成员有亨利·克莱夫，阿加莎·布罗德莫，詹姆斯·加德纳，乔安娜·施佩希特和马丁·温菲尔德。



亨利·克莱夫博士（埃及） 考古学家与黑法老兄弟会成员，帮助了尼托克丽斯复活。



乔·科里（美国） 艾丽卡·卡莱尔的保镖。是个硬汉。

罗杰·科里登（肯尼亚） 肯尼亚殖民地内政部副部长，他认为不需要进一步调查卡莱尔大屠杀。



安东尼·考尔斯教授（美国） 来自悉尼大学，目前是阿卡姆密斯卡托尼克大学的研究员。他有一些亚瑟·麦克维尔拍摄的澳洲西部遗迹的美妙照片。



艾娃·考尔斯（美国） 安东尼·考尔斯聪慧而美丽的女儿。



大卫·道奇教授（澳大利亚） 悉尼大学年轻的考古学教授，在西澳大利亚方面是老手。



杰克逊·埃利亚斯（秘鲁，美国） 一位环球旅行作家，专长于将死亡邪教与其他奇怪组织曝光。收到了奈亚拉托提普计划的风声，但是邪教徒追踪并杀死了他。



亚瑟·爱默生（美国） 一个无辜的纽约人。作为一个进出口商，他可以提供杰克逊·埃利亚斯准备去访问的咀咀屋的地址，以及阿哈·辛格的名字。



梅西姆·艾佛提（埃及） 在伊本·图伦清真寺的阿克马拉之剑的持有者。

亨利·艾迪科特上校（肯尼亚） 在距离内罗毕不远的地方经营一个狩猎小屋。

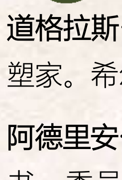


雅莱莎·埃萨姆（英格兰） 蓝色金字塔俱乐部的一个肚皮舞者，她的男朋友被黑法老兄弟会谋杀了。



道格拉斯·菲尔斯（美国） 纽约一位前卫雕塑家。希尔顿·亚当斯的朋友与前调查搭档。

阿德里安·菲利斯（美国） 医疗事务委员会秘书，委员会手上有着休斯顿医生的病人记录，包括罗杰·卡莱尔的。



詹姆斯·加德纳（埃及） 克莱夫探险队的考古学家。他有一个关于斯芬克斯下的地下迷宫的理论。



爱德华·加维根（英格兰） 彭赫基金会的主管，黑法老兄弟会的高阶祭司。



布拉德利·格雷（美国） 艾丽卡·卡莱尔的纽约律师，是都思丹-惠特比-格雷律师事务所的合伙人之一。



杰里米·格罗根（澳大利亚） 在澳洲大沙沙漠的一次邪教袭击中的幸存者。



哈基姆（埃及） 一个贼，伪装成一个向导然后行窃。

海泰普（埃及） 奥马尔·沙克提邪恶的猫魔。这生物看起来就像一只普通的白色波斯长毛猫。

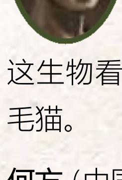


何方（中国） 进出口商以及肿女团的高阶祭司。目前，法师卡尔·斯坦福待在他那里。



何慈溪（中国） 何方的独女；她已经疯得无可救药了。







罗伯特·休斯顿医生（澳大利亚） 曾经是一位纽约的为上流社会服务的荣格派分析师，休斯顿成为了奈亚拉托提普受欲望驱使的奴隶，并且现在在率领澳洲的邪教徒，在那里他复兴了沙蝠教派。



急太郎（中国） 伪装成一个工厂领班，急其实是日本帝国海军的一个海军上校，正在调查与杰克·布雷迪以及中国共产主义者有关的一件超级武器的传言。



内维尔·杰尔敏（肯尼亚） 韦德·杰尔敏爵士的后代。内维尔想要带领调查员们穿越进入比利时属刚果的漫漫长路，找到虚构的白城。



尼德汉姆·约翰逊（美国） 《纽约世纪报》的记者。希尔顿·亚当斯的朋友与前调查伙伴。



阿里·卡福博士（埃及） 埃及博物馆神秘和考古事物的常驻专家。他是一位有成就的语言学家。



卡卡卡塔克（澳大利亚） 伟大种族伊斯的一员，休斯顿将其物理性地留在了当下。这个存在能够轻易地智胜休斯顿，但只会在调查员们引起了她的全部注意的情况下才会这么做。



坦·考尔（肯尼亚） 茶商与血舌教派的代理人。她对调查员们发动了数次魔法攻击。



约拿·肯辛顿（美国） 普洛斯佩罗出版社的所有者与主编，这是一家发行了杰克逊·埃利亚斯作品的小出版公司。



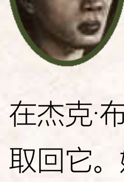
乔斯通·肯雅塔（肯尼亚） 萨姆·玛瑞加认识他，肯雅塔是一位地区首领，能带调查员们去找老邦达日。他就是未来的乔莫·肯雅塔。



莫迪凯·莱明博士（美国） 自封的民俗与神话的专家，偶尔会被纽约警察局咨询。



李文成（中国） 年轻的基督徒知识分子，并且是上海的专业向导。





林燕玉（中国） 有权力的女士，信息中间商，专业的收藏家，决心在杰克·布雷迪偷走她的藏品，铉子七奥书后取回它。她知晓克苏鲁神话，但是只要这些事情和她做生意没关系，她就不关心。

龙云（中国） 占星家，误将调查员当成了竞争对手派来惩罚他的恶魔。



罗伯特·B·F·麦肯齐（澳大利亚） 黑德兰港住民，他将大沙沙漠中的遗迹的照片送给了安东尼·考尔斯教授。



麦覃（费格斯·覃）（中国） 醉虎酒吧的所有者。尽管他知道很多秘密，他并不知道杰克·布雷迪躲在哪里。



穆昆加·姆达里（美国） 血舌教派的高阶祭司。他的神殿占据了咀咀屋的地下室。



姆维鲁（肯尼亚） 血舌教派的高阶女祭司，勾引了罗杰·卡莱尔，也是一个强大的女法师。



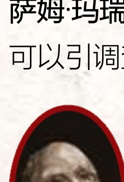
马哈茂德（埃及） 11岁的流浪孤儿，专业的向导。



米奇·马奥尼（英格兰） 杰克逊·埃利亚斯的朋友，一家八卦小报《独家秘闻》的出版商。



萨姆·玛瑞加（肯尼亚） 非洲的民族主义者，可以引调查员们去见乔斯通·肯雅塔。





海帕蒂亚·马斯特斯（肯尼亚） 卡莱尔探险队成员，表面上进行照片记录工作。在战役中，她注定成为奈亚拉托提普的子嗣的活孵化器。



阿特·米尔斯（美国） 哈莱姆黑人区的爵士小号手。希尔顿·亚当斯曾经的朋友与调查搭档。



穆贤（中国） 退休的上海博物馆馆长助理，知识渊博，认识很多人，其中包括楚民。杰克·布雷迪住在穆简陋家中的一个橱柜一般的秘密房间里。



塞拉斯·恩科万（美国） 咀咀屋的所有者，穆昆加的仆人。



法拉兹·纳贾尔（埃及） 文物商，被罗杰·卡莱尔与沃伦·贝萨特所知。



阿卜杜勒·纳维沙（英格兰） 苏豪区蓝色金字塔俱乐部的所有者。



萨利姆·尼扎泽（埃及） 有信誉而知识渊博的导游与翻译(dragoman)。



"钉子"伯特伦·尼尔森（肯尼亚） 幸运的士兵，他在据传的大屠杀几年之后的1923年目击了卡莱尔探险队的杰克·布雷迪。



奈瑞丝（埃及） 开罗巴斯特神庙的守护者，对那些玷污巴斯特的圣所的人来说是一个可怕的对手。



尼托克丽斯（埃及） 埃及王朝的邪恶女王。黑法老兄弟会试图复活尼托克丽斯，以便她可以开始为奈亚拉托提普建立一个世界范围的组织。 如果复活，使用化名"沙瑞法·拉沃什"。



瓦西塔的努里（埃及） 她和她的儿子奥贝德在一次神话攻击中受了重伤，但保护了红金字塔上盖的封印符号碎片。

奈亚拉托提普（到处都是） 古神之一，一位外神，强大而狡猾。

老邦达日 见邦达日。



奥布里·彭赫爵士，也就是"白蝰蛇"（中国） 原本的彭赫基金会主管，他现在狂热地为伟大计划工作，从而为古神扫清道路。



马丁·普尔警探（美国） 纽约警察局负责杰克逊·埃利亚斯谋杀案的探员。知道过去两年间，有另外8个人以类似埃利亚斯的死法被谋杀。



卡尔顿·拉姆齐（美国） 杰克逊·埃利亚斯的律师与朋友，目前是他的遗嘱执行人，以及调查员们的联络人（与资金来源）。



托迪·伦道夫（澳大利亚） 伦道夫航运公司的所有者。为罗伯特·休斯顿与他的邪教徒在伟大种族之城运输进出重要物品。

沙瑞法·拉沃什 见尼托克丽斯。



沃尔特·罗伯森警长（美国） 腐败的纽约警察队长，在穆昆加·姆达里要求下陷害希尔顿·亚当斯。



朱勒斯·萨沃德（中国） 奥布里爵士的游艇黑暗女士号的船长。



扎赫拉·沙菲克（英格兰） 香料商以及黑法老兄弟会伦敦分支的高阶女祭司。爱德华·加维根的劲敌，可能利用调查员们消灭加维根并控制教派。



伯莎·希普利（英格兰） 看起来是迈尔斯·希普利的母亲，但她实际上是沙萨沙，一个蛇人。真正的希普利夫人被吃了。



迈尔斯·希普利（英格兰） 年轻的艺术家，明显已经疯了，目前在沙萨沙，一个伪装成希普利的母亲的蛇人的控制下。



丽贝卡·肖森堡（美国） 纽约时报的一名初级罪案报道记者，为可能被冤枉的希尔顿·亚当斯寻求正义。



阿哈·辛格（肯尼亚） 蒙巴萨岛的进出口商，协助运输血舌的神话造物与设备。

弗恩、弗兰克与杰科·斯莱特里（澳大利亚） 一个父亲与两个儿子，每一个都比后一个看起来更邪恶。他们在坎卡杰里附近以挖金矿为生。

薇拉·斯莱（美国） 卡尔顿·拉姆齐的侄女与秘书。



娜塔莉·斯迈斯-福布斯（肯尼亚） 《内罗毕星报》的出版商与编辑。



乔安娜·施佩希特（埃及） 克莱夫探险队的考古学家。 密码专家和NSDAP（纳粹党）的狂热成员。

沙萨沙（英格兰） 一个有着从人类手中夺回地球所有权计划的蛇人。通常以伯莎·希普利，迈尔斯·希普利母亲的形象出现。



卡尔·斯坦福（中国） 古老而强大的法师，目前在上海与何方待在一起。

霍拉斯·斯塔雷特医生（肯尼亚） 参与了对在卡莱尔探险队大屠杀发现的尸体所进行尸检的外科医生。



尊敬的杰里米·斯特拉顿牧师（英格兰） 德比郡小伊代尔的英国国教牧师。

拉尔斯·托尔瓦克（英格兰） 喝醉的象牙之风号所有者与船长，这是一艘携带邪教物品往返远东的不定期货船。

休伯特·图维尔巡警（英格兰） 德比郡小伊代尔的全部警力。



埃米尔·威伯瑞博士（埃及） 警方法医专家，被带来研究伊本·图伦清真寺袭击事件后留下的奇怪遗骸。



简威廉·范·赫维伦（埃及） 停留在开罗的荷兰考古学家。他从一个巴斯特的教派手中盗取了一件神圣文本，激怒了女神与她的女祭司。



亚瑟·文勋爵（英格兰） 王国的爵士，劳伦斯与埃洛伊丝的父亲。他的城堡坐落在德比郡的小伊代尔上方。



埃洛伊丝·文（英格兰） 亚瑟·文勋爵的女儿，不幸的文家族受诅咒血脉的继承者。



劳伦斯·文（英格兰） 文家族爵位的男性继承人，被诅咒的埃洛伊丝·文的兄长。



杰基·华莱士（美国） 哈莱姆区医院的值班看守。希尔顿·亚当斯曾经的朋友与调查搭档。



奈杰尔·瓦西夫（埃及） 英语日报《开罗公报》的亲英派出版商。 也是一个英国间谍。



马丁·温菲尔德（埃及） 克莱夫探险队的考古学家，也是一个黑法老兄弟会的成员。

格蒂、珍妮丝与舒拉·怀克洛夫（澳大利亚） 莫蒂默·怀克洛夫的邪教徒女儿们，为罗伯特·休斯顿工作。她们想要和调查员们做朋友，然后抓住他们。



莫蒂默·怀克洛夫（澳大利亚） 坎卡杰里的旅行用品商与沙蝠的代理人，但与他的女儿格蒂、珍妮丝与舒拉她们不同，并不是邪教徒。

预设调查员

以下是一些预设的克苏鲁的呼唤调查员，每位调查员都附带一个边栏，其中注明了将角色调整为通俗克苏鲁的英雄所需要的关键改动。使用这些作为起始或是备用角色，或是用于提供灵感。请注意，这里提供了每位调查员从秘鲁序章开始游戏的动机，如果你选择不使用秘鲁序章而直接开始游玩战役核心的美国章节，那么只要删除有关秘鲁和奥古斯塔斯·拉金的相关内容，调整背景故事即可。

玩家可以随意更改角色的名字与性别以适应自己喜好。请注意，卡中没有提供幸运值，需要自己投掷（3D6×5）。建议给每位玩家额外的50点技能点数，让他们将其分配到喜欢的任何技能上，以帮助他们个性化自己的角色。



并非所有调查员都能见证战役的终结

马德琳·布朗

年龄:29　职业:人类学家　国籍:澳大利亚

STR 50 CON 60 SIZ 55 DEX 60 INT 80
APP 65 POW 60 EDU 85 SAN 60 HP 11
DB:0 Build:0 MOVE:8 MP:12 Luck:投3D6×5

技能

人类学70%（35/14）
考古学30%（15/6）
攀爬50%（25/10）
信用评级40%（20/8）
急救50%（25/10）
历史60%（30/12）
阿尔恩吉斯方言（Alngith Dialect）* 45%（22/9）
阿拉帕霍语（Arapahoe）20%（10/4）
澳大利亚土著英语35%（17/7）
英语85%（42/17）
图书馆使用50%（25/10）
学问（澳大利亚原住民）40%（20/8）
博物学40%（20/8）
说服50%（25/10）
侦查55%（27/11）
生存（沙漠）30%（15/6）
*澳大利亚土著语，于昆士兰地区被使用

战斗

斗殴 30%（15/6），伤害1D3或小刀1D4
闪避 30%（15/6）

背景故事

阅读着父亲的历史书，童年的马德琳常常沉迷在那些异国他乡和身着着奇装异服的外乡人的幻想之中。马德琳在一群阿尔恩吉斯人的陪伴下长大；他们偶尔会路过她父亲的农场或是到里面去打工。尽管她的家庭并不赞成她这样做，但马德琳总是会将她的时间花在聆听阿尔恩吉斯人的故事和学习他们的文化之上。

在她家庭和老师的鼓励之下，她那爱好学习的天性自然而然的让她在学校里获得了好成绩。马德琳发现人类学可以满足她对于外国文化的兴趣，于是便在大学中选择了这门学科。毕业后，她幸运的参与到了澳大利亚的一系列小项目之中。最近，她则是在美国怀俄明州对阿拉帕霍部落展开了研究。不幸的是，她获得的少量资金已然无以为继——所以，当她听说于秘鲁展开的一场探险正需要人手时，她即刻赶到了南美。完成了与领队奥古斯塔斯·拉金的通信后，马德琳收拾好包裹，面带微笑，向南出发。



形象描述：澳大利亚白人，有着黑棕色头发，白皙的皮肤和碧绿的眼瞳。
特质：雄心勃勃，固执己见；毫无疑问，她是其所处领域中顶尖的女性学者。
思想与信念：无法遏制的对于学习新知识的渴望
宝贵之物：一本老旧而磨损的《爱丽丝梦游仙境》。

通俗调整

英雄类型：冒险家（通俗克苏鲁，第15页）
核心属性：将DEX或APP修改为90
HP：23
技能调整：闪避45%（若DEX修改为90），汽车驾驶40%，格斗（斗殴）60%，射击（手枪）40%，生存60%

天赋

耐力卓绝：进行CON检定时获得一个额外的奖励骰。
疾风连击：每个战斗轮可以消耗10幸运来进行一次额外的近战攻击。

亚瑟·迪博登医生

年龄:45　职业:外科医生　国籍:英国

STR 50 CON 50 SIZ 80 DEX 70 INT 65
APP 35 POW 60 EDU 84 SAN 54 HP 13
DB:+1D4 Build:1 Move:6 MP:12 幸运:投3D6×5

技能
信用评级40%（20/8）
急救70%（35/14）
恐吓20（10/4）
英语84%（42/16）
法语20%（10/4）
拉丁语20%（10/4）
西班牙语20%（10/4）
医学75%（37/15）
说服40%（20/8）
精神分析30%（15/6）
心理学40%（20/8）
生物学40%（20/8）
药剂学35%（17/7）
侦查40%（20/8）
投掷40%（20/8）

战斗
斗殴 25%(12/5),伤害 1D3+1D4
.32左轮手枪 30%（15/6），伤害1D8
闪避 35%（17/7）

背景故事

迪博登医生在皇家陆军军医队服役了超过二十年。他曾与青梅竹马的恋人玛丽之间有过一段短暂的婚姻，然而，玛丽却在分娩时不幸死去。同时失去了他的爱人与他的孩子，迪博登选择通过工作来麻醉自己。尽管他曾经在第一次世界大战中见证过现代战争的可怕，迪博登对于旅行的渴望却从未终止。在战后，他自大西洋一路旅游到美洲。一开始，他被美国的风光所吸引，然而他对于南美洲的喜爱却把他带到了墨西哥，再之后则是哥伦比亚。在刚过去的几个月中，他为身处西班牙大流感余波中的人们提供了医疗救助。最近，他则是被几则关于由某位奥古斯塔斯·拉金先生在秘鲁利马所发起的探险的新闻通报抓住了眼球。急切的去见证秘鲁的古老大陆，迪博登联系了拉金，并通过他医学的专业知识获得了探险队中的一个位置。



形象描述：比平均身高稍高，体格魁梧。灰色的头发，面部线条分明，他眼中透露出忧虑满满的神色。
特质：富有同情心，但对于智商低下的傻瓜却是无法忍受。试图从过去所见的恐怖中逃脱。
思想与信念：在体验和经历了如此多的事物之后，他已然转为了一个无神论者。
宝贵之物：挂在脖子上的挂坠，里面有他妻子玛丽的照片。

通俗调整

英雄类型：学者（通俗克苏鲁，第20页）
核心属性：将EDU修改为90
HP：26
技能调整：人类学40%，西班牙语60%，博物学30%

天赋
早有准备：消耗10幸运来找到一件有用的装备。
强健体魄：消耗10幸运来将毒物或疾病的伤害及效果减半。

阿奇博得·华盛顿

年龄:26　职业:工程师　国籍:美国

STR 85 CON 70 SIZ 70 DEX 70 INT 70
APP 60 POW 50 EDU 45 SAN 50 HP 14
DB:+1D4 Build:1 Move:8 MP:10 幸运:投3D6×5

技能

攀爬40%（20/8）
信用评级10%（5/2）
汽车驾驶40%（20/8）
话术45%（22/9）
恐吓60%（30/12）
跳跃40%（20/8）
英语45%（22/9）
聆听30%（15/6）
机械维修60%（30/12）
心理学30%（15/6）
工程学70%（35/14）
侦查40%（20/8）
潜行40%（20/8）
游泳50%（25/10）
投掷50%（25/10）

战斗

斗殴 70%（35/14），伤害1D3+1D4
.38左轮手枪 60%（30/12），伤害1D10
射击（步枪）* 50（25/10）
闪避 35%（17/7）
*阿奇博得并未持有步枪

背景故事

阿奇博得将他的青春尽数花费在了波士顿街头的纷争以及和惹是生非上，大家都认为他将会在监狱里面度过他绝大部分的人生，直到他意识到自己可以投身拳击。他将自己的精力与热情全数投身到这项运动之上，阿奇博得专注于赢下比赛和快速提升自己的水平以成为一名真正的冠军。然而，幸运从未站在他那一边。在头衔战的前一夜，他被"忠告"放弃比赛，不然他的家人就要面临相应的后果。阿奇博得输了比赛，但他痛恨这样做的自己。被他内心那份对于正义的伸张所驱使，他杀死了那名威胁自己家人的混混并逃脱了波士顿。随后，他加入了军队，并在战争中接受了工程学的训练。自法国归来后，他找到了一份机械师的工作，但他却无法获得待遇更为丰厚的工程师的工作。阿奇博得追求刺激，极度渴望从这份无聊的苦工和日渐增长的种族歧视中逃离。正因如此，在听说一个秘鲁的探险队需要工程师后，阿奇博得联系上了探险队的领袖奥古斯塔斯·拉金并申请成为其中的一员。花光了他那少得可怜的储蓄，阿奇博得购买了前往秘鲁利马的机票，在那里，他将会见证他遍寻一生而不得的事物。



形象描述：非裔美国人，体格粗壮而坚实，有着与他拳击生涯不符的英俊面貌。
思想与信念：痛恨流氓和那些自以为自己高人一等家伙。有着强烈的正义感并渴望着改正错误的事物（即便那意味着要违反法律）。
宝贵之物：他已故母亲的照片，保存在皮夹之中。

通俗调整

英雄类型：机械师（通俗克苏鲁，第19页）
核心属性：将INT修改为90
HP：28
技能调整：电气维修40%，开锁40%，侦查60%

天赋

昏暗视觉：降低夜间侦查检定的难度等级，忽略在夜间射击时的惩罚骰。
怪奇技术：可以制造和修理怪奇技术制品。
除此之外，可以根据守秘人的意愿将上述的任意一个天赋替换为
奇妙道具：在开始游戏时额外获得一件怪奇技术小道具。

埃莉诺·巴特勒教授

年龄:39　职业:历史教授　国籍:美国

STR 55 CON 65 SIZ 65 DEX 65 INT 65
APP 35 POW 65 EDU 90 SAN 65 HP 13
DB:0 Build:0 Move:8 MP:13 幸运:投3D6×5

技能

考古学30%（15/6）
攀爬30%（15/6）
信用评级35%（17/7）
话术40%（20/8）
历史75%（37/15）
跳跃35%（17/7）
英语90%（45/18）
德语50%（25/10）
希腊语35%（17/7）
西班牙语40%（20/8）
图书馆使用45%（22/9）
聆听40%（20/8）
机械维修15%（7/3）
博物学20%（10/4）
神秘学20%（10/4）
说服40%（20/8）
心理学30%（15/6）
侦查30%（15/6）
潜行35%（17/7）
游泳40%（20/8）

战斗

斗殴 60%（30/12），伤害1D3
闪避 35%（17/7）

背景故事

埃莉诺在美国中西部的一个农场长大，但她却渴望着自那千篇一律的生活之中逃脱。当她面临着嫁给一名同乡男孩的前景时，她选择逃离命运为她安排好的未来，跳上了一班通向纽约的列车。埃莉诺接下了一切自己所能找到的工作，但她旧为她最爱的娱乐腾出了时间：在纽约市立图书馆阅读历史书籍。那贯彻一生的冲动驱使着她接受了教育并最终成为了一名历史学家。每当见证她的同僚名誉加身而她自己的研究落得默默无名时，她总会意识到这样一个事实：在她的学术生涯之中，她尚未完成任何一件值得夸耀的工作，她时常见到别人功成名就，可自己却尚未有所建树。因此，在她见到奥古斯塔斯·拉金对于他那寻找失落金字塔的探险的公告之后，埃莉诺决定去完成一些富有挑战而出乎意料的事迹。她向拉金报名参与探险队，并开始为秘鲁之行准备包裹：一场探寻奇遇和名誉的冒险。



形象描述：美国白人，平均身高和体重，有着及肩的棕发和棕色眼瞳。
特质：雄心勃勃，当被逼得太紧时便会勃然暴怒，内心中怀抱着妒忌。
思想与信念：当机会来临之时不要放过。
宝贵之物：被她抛弃在礼堂之上的未婚夫赠送的钢笔。

通俗调整

英雄类型：蛇蝎美人（通俗克苏鲁，第18页）
核心属性：将APP或是INT修改为90
HP：26
技能调整：艺术/手艺（表演）40%，取悦50%，潜行45%

天赋

耳听八方：进行聆听检定时额外获得一个奖励骰。
百折不挠：可以花费幸运值来代替等量的理智损失。

温斯顿·格林

年龄:26　职业:考古学家　国籍:美国

STR 75 CON 55 SIZ 70 DEX 50 INT 80
APP 75 POW 55 EDU 75 SAN 55 HP 12
DB:+1D4 Build:1 Move:8 MP:11 幸运:投3D6×5

技能
估价 30%（15/6）
考古学60%（30/12）
取悦40%（20/8）
攀爬30%（15/6）
信用评级70%（35/14）
历史55%（27/11）
恐吓30%（15/6）
跳跃30%（15/6）
英语75%（37/15）
拉丁语20%（10/4）
图书馆使用40%（20/8）
聆听40%（20/8）
机械维修35%（17/7）
博物学25%（12/5）
导航35%（17/7）
说服30%（15/6）
侦查50（25/10）
潜行30%（15/6）
投掷35%（17/7）

战斗
斗殴 30%（15/6），伤害1D3+1D4
.38自动手枪 30%（15/6），伤害1D10
闪避 35%（17/7）

背景故事

被富裕的双亲在圣弗朗西斯科抚养而起，温斯顿总是过着四海一家的生活。从不需要对人生的道路感到迷茫，他在远离苦难俗世的地方接受着私人的教育。尽管他可以说怀抱着银勺子出生，温斯顿总是眺望着天空，炽热的渴望着挑战自身，寻找真正的本我。直到大学，他才终于察觉他对于历史和古代世界所保持的那份热情。身为非裔美国人，他被大学的社交群体排挤在外。对这一现实感到疲劳的他发现投身于探索过去之中似乎给了他一个逃离现代社会和其顽疾的方式。毕业之日将临，温斯顿加入了数不尽的考古研究之中，但他却被一次又一次的拒绝了。他对自己的资历并不比其他毕业生更差这件事心知肚明，由此一来他变得又愤怒又沮丧，因为他看上去永远无法证明自己的价值，并在他自己所选择的领域之中打响自己的大名了。永不放弃他的梦想，温斯顿无意中发现了一篇新闻，讲述的是一名叫做奥古斯塔斯·拉金的男人提供了一场在秘鲁的最深处寻找失落金字塔的探险。



在联系拉金的过程中，他欣喜地发现自己毫无保留地被探险队接纳了。命运看上去终于向他伸出了橄榄枝，而温斯顿准备用双手将其牢牢握紧。

形象描述：非裔美国人；苗条修长的身形，还有着一张帅气的脸庞。
特质：雄心勃勃，渴望打响自己的名号，无法忍受他人的欺凌和种族歧视。
思想与信念：基督教徒，有着强烈的是非观。
宝贵之物：其母亲赠送的口袋装圣经。

通俗调整

英雄类型：局外人（通俗克苏鲁，第20页）
核心属性：将INT或是CON修改为90
HP：25（32，若CON修改为90）
技能调整：恐吓60%，格斗（斗殴）50%，西班牙语30%，导航50%

天赋
钢铁意志：进行POW检定时额外获得一个奖励骰。
处变不惊：不会被突袭。

佩里·阿斯托尔

年龄:36　职业:探险家　国籍:加拿大

STR 70 CON 70 SIZ 60 DEX 70 INT 50
APP 50 POW 65 EDU 25 SAN 65 HP 13
DB:+1D4 Build:1 Move:9 MP: 13 幸运:投3D6×5

技能

攀爬25%（12/5）
信用评级25%（12/5）
恐吓40%（20/8）
跳跃40%（20/8）
英语25%（12/5）
西班牙语11%（5/2）
聆听30%（15/6）
机械维修40%（20/8）
博物学30%（15/6）
导航40%（20/8）
心理学25%（12/5）
骑术60%（30/12）
侦查30%（15/6）
潜行40%（20/8）
生存（沙漠）30%(15/6)
生存（丛林）15%（7/3）
投掷30%（15/6）
追踪30%（15/6）

战斗

斗殴 50%（25/15），伤害1D3+1D4
.45左轮手枪 45%（22/9），伤害1D10+2
.30-06栓式步枪 60%（30/12），伤害2D6+4
闪避 35%（17/7）

背景故事

佩里还是个孩子的时候，就曾在他父亲的牧场内纵马奔腾，感受那股吹过自己发际的凉风。“像牛肉干一样难啃。”他父亲以前这样称呼他。读书并不是佩里的风格。相比之下，他会不惜一切机会让他的手沾染上鲜血和泥泞。尽管父亲希望他成为牧场主，但佩里身怀的勇气则是鼓动着他前去冒险。17岁的时候，佩里离家出走，开始游览这个世界。多年以来他在北美洲及南美洲游历着，接下一切可能的工作来支付他的旅程。最近，正当佩里在为一次前往西玻利维亚的蒂瓦纳库城的旅途支付费用时，他听闻奥古斯塔斯·拉金正在筹备一场在秘鲁寻找失落金字塔的探险。他提前向拉金发出了电报，在其中写到说没有任何人比他更有资格接下这个任务并让拉金在秘鲁等着他。为了赶上这场探险，佩里沿着秘鲁的海岸线（路途长约900英里，合1,400公里）向着利马全速出发。



形象描述：加拿大白人，身形高大，有着饱经风霜的面庞及短促不平，被帽子所挡住的碎发。
特质：旅游爱好者，在长时间停留不前时会感到急躁。稍稍有点易怒。
思想与信念：从实际行动中学习的男人。*
宝贵之物：“玛丽”，父亲赠送给他的博伊猎刀。
*尽管他自己不知道，佩里实际上患有读写障碍，这使得他厌恶书本和阅读。

通俗调整

英雄类型：冒险家（通俗克苏鲁，第18页）
核心属性：将DEX或是POW修改为90
HP：26
理智值：90（若POW修改为90）
技能调整：驯兽40%，攀爬50%，闪避45%（若DEX修改为90），格斗（斗殴）70%，生存35%。

天赋

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰。
快速愈合：自然回复增加至每日3HP。

詹妮弗·斯莫尔伍德

年龄:36　职业:业余艺术爱好者　国籍:英国

STR 35 CON 70 SIZ 50 DEX 70 INT 65
APP 55 POW 60 EDU 60 SAN 60 HP 12
DB:0 Build:0 Move:8 MP:12 幸运:投3D6×5

技能
艺术/手艺（舞蹈）35%（17/7）
取悦50%（25/10）
攀爬25%（12/5）
信用评级80%（40/16）
乔装40%（20/8）
恐吓30%（15/6）
跳跃35%（17/7）
英语60%（30/12）
法语20%（10/4）
聆听30%（15/6）
导航30%（15/6）
心理学20%（10/4）
骑术35%（17/7）
侦查30%（15/6）
潜行30%（15/6）
游泳25%（12/5）

战斗
斗殴 30%（15/6），伤害1D3
12号双管霰弹枪 40%（20/8），伤害4D6/2D6/1D6
闪避 45%（22/9）

背景故事

詹妮弗诞生自一个英伦家庭之中，其财富是通过19世纪前期的航运企业逐渐积攒而起。她的父母于1888年乘坐SS维塔纳号轮船前往孟买时在遭遇海难身亡，只留下詹妮弗和她的姐姐瓦莱丽继承斯莫尔伍德的财产。瓦莱丽选择了留在汉普郡的家中，而詹妮弗则是选择收拾行李，向新世界展开了旅程。这个决定使她与姐姐瓦莱丽之间的关系紧张了起来，因为瓦莱丽认为淑女的职责应当是找到一位合适的丈夫，而不是在异国他乡游手好闲。在纽约和加利福利亚纵情狂欢后，詹妮弗开始逐渐对无休止的舞蹈还有大排长龙追求她的男人们感到了厌烦。她发现这世界上还有很多其他的乐趣可以供她观赏，享用与追寻。她将其称为"某些别样的事物。"这时，她读到了一篇文章，其中提到说一次将要在秘鲁进行的探险正在寻求渴望探险的成员加入。詹妮弗联系了那名主事者，一个叫做奥古斯塔斯·拉金的男人，而他向詹妮弗讲述了其寻找失落金字塔的追求。拉金高兴的接下了詹妮弗为这场探险捐赠的1,000美元。而詹妮弗则安排好行程，向着利马与她的命运启程。



形象描述：英国白人，身材高挑瘦长，黑色头发修剪成时髦的波波头。
特质：渴求冒险，有勇无谋，永远在行动之中。
思想与信念：有时候你需要打破几个鸡蛋才能完成一份煎蛋卷（也就是把事情做好）；虔诚的天主教徒。
宝贵之物：旅行皮夹，其中装着一张她们全家人的合照；已经过世的父亲所赠送的金项链。

通俗调整

英雄类型：刺激寻者（通俗克苏鲁，第22页）
核心属性：将DEX或POW修改为90.
HP：24
理智值：60（若POW修改为90则为90）
技能调整：攀爬50%，闪避45%（若DEX修改为90），汽车驾驶40%，话术40%，潜行50%。

天赋
伪装大师：可以花费10幸运来在乔装检定时获得一个额外的奖励骰；可以使用腹语。
身手敏捷：当面对枪械选择寻找掩护时，不会丧失下一次行动机会。

约翰·布劳恩

年龄:48　职业:语言学教授　国籍:德国

STR 55 CON 60 SIZ 50 DEX 70 INT 65
APP 45 POW 70 EDU 85 SAN 70 HP 11
DB:0 Build:0 Move:8 MP:14 幸运:投3D6×5

技能

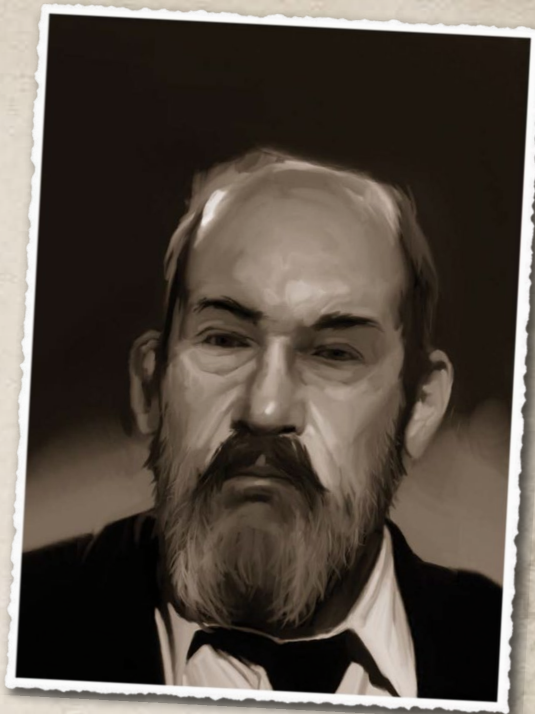
估价30%（15/6）
信用评级31%（15/6）
历史30%（15/6）
恐吓30%（15/6）
阿拉伯语40%（20/8）
楔形文字20%（10/4）
英语60%（30/12）
德语85%（42/17）
希腊语50%（25/10）
西班牙语30%（15/6）
法律20%（10/4）
图书馆使用60%（30/12）
神秘学20%（10/4）
说服40%（20/8）
心理学40%（20/8）
侦查30%（15/6）

战斗

斗殴 25%（12/5），伤害1D3
闪避 40%（20/8）

背景故事

约翰的母亲是一名图书管理员，而他的父亲则是一名语言教授。这也许能解释他对于书本和语言的狂热喜爱。这名年轻的男孩一整个童年都被关于科学，历史，神话及其他的书本所环绕。作为其班级里的第一，约翰在巴伐利亚州的维尔茨堡大学研究语言和古典著作，并就此开始了他的学术生涯。正当他在母校教书的时候，世界大战爆发了，而约翰则应征入伍到西线服役。自战壕里的恐怖经历中脱身之后，他即刻离开了欧洲前往美国，在加州大学伯克利分校获得了一个职位。尽管有着一个充满希望的开端，约翰却从未适应这种美国式的生活方式。他开始对学业研究感到幻灭。他饶有兴趣的读到了关于在战争的余波中逐渐复兴的考古研究的文章，在其中发现了一篇对一个叫做奥古斯塔斯·拉金的男人的采访。拉金准备向秘鲁的深处展开探险以寻求一个失落的金字塔。在采访的结尾，拉金呼吁各行各业的专家和探险爱好者尽快联系他。毫无犹豫，约翰联系上了拉金，并在团队中争取到一个自己的位置，因为拉金认为约翰在语言学上的专业知识很有帮助。在拉金的最后一封信中，他让约翰与他和其他探险队成员在利马会面。



形象描述：德国白人，矮个头，稍稍有点胖。秃顶，留着惊人的络腮胡子。

特质：会在听到巨大的声音时会试图寻找掩体（因其过去战时的经历导致）；对知识有着强烈的渴望。

思想与信念：战争是个可怕的错误，而人类绝不应该再次屈从于那份基本天性之下；大家必须一同携手来建立一个不会被过往的恐怖所侵扰的未来。

宝贵之物：拯救他性命的金属小酒瓶：那颗英国人射来的子弹仍然嵌在上面

通俗调整

英雄类型：解谜人（通俗克苏鲁，第21页）
核心属性：将INT修改为90
HP：22
技能调整：估价50%，图书馆使用80%，聆听50%，数学30%

天赋

一目十行：使你快速阅读和完整阅读神话书籍及其他书本的时间减半。

语言学家：可以分辨遇到的是哪种语言或文字；在进行语言技能检定时获得一个额外的奖励骰。

巴尼·辛格·迪隆

年龄:29　职业:退役士兵　国籍:印度

STR 75 CON 65 SIZ 80 DEX 65 INT 65
APP 75 POW 60 EDU 65 SAN 60 HP 14
DB:+1D4 Build:1 Move:7 MP:12 幸运:投3D6×5

技能

攀爬50%（25/10）
信用评级20%（10/4）
恐吓55%（27/11）
阿拉伯语31%（15/6）
英语/旁遮普语65%（32/13）
西班牙语31%（15/6）
聆听35%（17/7）
侦查55%（27/11）
潜行60%（30/12）
生存（沙漠）30%（15/6）
投掷60%（30/12）

战斗

斗殴 65%（32/13），伤害1D3+1D4
基尔班短剑（小刀） 65%（32/13），伤害1D4+2+1D4
军刀（剑） 60%（30/12），伤害1D8+1+1D4
圆月轮（投掷） 60%（30/12），伤害1D8+1D2，（射程40码）
.45马蒂尼-亨利步枪 55%（27/11），伤害1D8+1D6+3
闪避 65%（32/13）

背景故事

在菲洛斯波的旁遮普城市逐渐成长，巴尼的家族有着漫长的服役史。最早他们是为锡克王朝的王公提供服务，在帝国灭亡后其效忠的对象则是改为了英国人。渴望着追寻他先祖的道路，巴尼以最快的速度加入到了威尔士十四世王子的费罗兹普尔锡克人部队中。在世界大战中，这只部队在各处辗转：埃及，加里波利，波斯，还有美索不达米亚（于此处，这只锡克人部队的勇猛为他们赢来了“黑狮”的绰号）。作为少数自1915年在加里波利发生的第三次克利西亚战役，那场屠杀之中幸存下来的士兵，巴尼最终仍然在停战协议即将签订之前因伤退役。发觉自己没有办法适应平民百姓的生活，巴尼决定好好利用他的军事技术，并开始以一名雇佣兵的身份环游世界。他最近为秘鲁的银矿担当护卫的合约才刚刚过期，所以在这个时候听闻奥古斯塔斯·拉金正在筹备一场探索失落金字塔的探险的消息实在是再好不过了。阅读了巴尼的服役历史后，拉金决定将他接纳为自己探险队的安保人员。



形象描述：印度人，高大帅气，有着尖锐的眼神和杂乱的胡须。戴着一条浅蓝色的头巾。

特质：他会为被他认可为同志的人感到骄傲和献上忠诚。

思想与理念：只有一个神；人人生来平等。

宝贵之物：锡克教五宝（他的宗教信条），其中包括康格哈（象牙梳子），凯若（钢镯），和基尔班短剑（仪式短刀）。

通俗调整

英雄类型：殉道者（通俗克苏鲁22页）
核心属性：将CON修改为90
HP：34
技能调整：急救50%，导航20%，心理学50%,生存（丛林）30%

天赋

坚定不移：忽视因攻击他人，见到恐怖的伤口或死亡的场景所带来的理智值损失。

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰。

弗朗索瓦丝·佩尔蒂埃

年龄:33　职业:摄影师　国籍:法国

STR 55 CON 60 SIZ 55 DEX 65 INT 70
APP 55 POW 70 EDU 65 SAN 70 HP 11
DB:0 Build:0 Move:8 MP:14 幸运:投3D6×5

技能
艺术/手艺（摄影）65%（32/13）
取悦65%（32/13）
信用评级30%（15/6）
汽车驾驶30%（15/6）
英语30%（15/6）
法语65%（32/13）
西班牙语50%（25/15）
说服50%（25/10）
心理学60%（30/12）
化学40%（20/8）
侦查65%（32/13）

战斗
斗殴 25%（12/5）。伤害1D3
闪避 40%（20/8）

背景故事

作为一名海军军官的女儿，弗朗索瓦丝从未在任何一个地方逗留久到足以称之为家。她的父亲为执行法国在秘鲁的军事计划在利马驻扎了下来，弗朗索瓦丝寄住于此，被这座城市的夜生活弄得眼花缭乱。她在社交活动之中四处游荡，寻找一处不会被她父亲的职业所限制，真正的属于她的场所。作为她21岁的生日礼物，那台照相机给予了她答案，而她在利马逐渐建立起了自己作为肖像摄像师的名声。然而，除了作为利马高层社会的记录者，她渴望被他人以更为严肃的身份看待，并希望去兼任风景摄像师这一副职。在那之后，她前去参考了利马周围大量的考古遗迹，特别是其中的帕夏克马克庙，其具有的悠久历史让她深深着迷。当听闻奥古斯塔斯·拉金那关于失落金字塔探索的通告时，她在其间看到了挣脱束缚获得自由，同时寻得冒险和满足的机会。获得了她在探险队中记录下这场探险的位置后，弗朗索瓦丝将拉金的努力视作一次向那群认为她还是安守本分最好的家伙们证明自己的机会。



形象描述：法国白人，留着金色的卷发，还有一个灿烂的笑容。每当她认为自己可以侥幸成功的时候，她便会试图去女扮男装。她的眼睛永远都在寻找着最好的摄影角度。

特质：坚强而固执。

思想与信念：认为一名女人可以做到男人们能做到的一切事物，并急于证明这一点。

宝贵之物：她的照相机。

通俗调整

英雄类型：梦想家（通俗克苏鲁，第17页）
核心属性：修改POW为90
HP：23
理智值：90
技能调整：艺术/手艺（摄影）85%，取悦75%，英语40%，聆听60%，博物学30%。

天赋
明察秋毫：在进行侦查技能检定时获得一个额外的奖励骰。
钢铁意志：在进行POW检定时获得一个额外的奖励骰。



序章 秘鲁

"…黑暗中不定形的潜伏者和猎手，向着成群的空虚飘荡着的存在不断触碰、摸索、触碰、摸索；这些不可名状的外神幼体，和那些外神们一样盲目痴愚，也拥有着非同寻常的饥渴。"

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻秘境卡达斯》

这个可选章节的故事发生在1921年3月，在杰克逊·埃利亚斯将调查员们召集到他纽约的酒店房间（**战役开端**，第91页）之时的四年以前。

如果你的团员们喜欢直接行动，或者你们已经游玩过你自己设计的关于杰克逊·埃利亚斯的前传，你也可以简单跳过这一章。它的主要目的是为了介绍埃利亚斯其人，也可以为整场大战役提供一些其他元素和铺垫。因此，这一章其实只是为了给故事正篇提供一些基础，并非是必不可少的。

但如果你在开始正篇之前没有进行过这一章的游戏，那么你可能就需要修改一些关于调查员和埃利亚斯分享历史的参考资料，特别是关于阅读他的遗嘱（**阅读遗嘱**，第127页，美国）和相关遗赠（提供了指南备注）的参考资料。或者，你可以假设这一章的事件已经发生过了，仅仅把它们描述成闪回或者简短的总结。

背景

奥古斯塔斯·拉金被转化了。作为肯尼亚一个相对富裕的殖民家族的长子，他拒绝追随父亲的脚步去到非洲各地修建铁路，反而成了一个浪荡子、醉汉和好色之徒。他在内罗毕社会中的糟糕名声引起了一个美丽而又善于操纵人心的年轻女子姆维鲁的注意（**出场人物**，第391页，肯尼亚）。两人开始了拉金心目中的短暂恋情。然而，拉金发现自己被诱拐进一个名叫"血舌"的可怕邪教（**当地邪教**，第390页，肯尼亚），这个邪教致力于崇拜一个古老的邪神（它被称作奈亚拉托提普）。拉金试图逃跑，但姆维鲁和她的同伙们则另有安排。

姆维鲁给拉金下了药，在他毫无抵抗之力的时候给他的胸口纹上了一个神秘的纹身。这个纹身是血舌的一种形式化的表现，纹身用的墨水中混合的邪恶成分为拉金的意识和蠕行的混沌之间提供了一条永久的通道。因此，这位邪神现在能影响拉金的行为，偶尔还能控制他。墨水中的毒素和来自异星恐怖的反复侵扰正在慢慢地杀死拉金，他的躯体从内部腐烂，而血液则变成了黑色的焦油。

在奈亚拉托提普的影响下，拉金在过去的几年里一直奔波在世界各处，作为一个跑腿的杂役，为他的控制者完成各种各样的事项（如果守秘人在开始主线战役前想要多设计些前传情节，调查员们可能会找到拉金执行其他任务的线索）。他最近的一次旅行来到了秘鲁，在那里他被迫释放了一个被囚禁了近3000年的奈亚拉托提普的化身——它被称为El Padre de los Gusanos（蛆虫之父）。

金字塔中的化身

蛆虫之父被困在安第斯山脉南部高地，靠近玻利维亚边境的一个偏远地区的古老金字塔内。这座建筑是由一个不知名的蒂瓦纳库人群落所建；关于它的文献记载丝毫没有流传下来，这里的故事已经成为了神话传说。一些当地的农民和牧羊人知道这个地方的存在，但出于它的恶名，他们对这个区域避之不及。

在16世纪40年代，一群征服者在寻找宝藏时误打误撞发现了这座金字塔。他们在这座建筑周围发现了一条通道，这条通道的墙壁上用黄金镶嵌着奇怪的图案。当

他们掠夺这些黄金时，也无意中削弱了将化身封印的魔法。内殿的墙壁和金字塔顶部的开裂，被困住的邪神得以将它的部分精华以自己的血肉制成了微小扭曲的种子，并将其释放到了这个世界上。其中一些种子进入了征服者的体内，将他们中的大多数人都转化为了被纯粹的饥饿驱使着的无意识的仆人。他们中有一个名叫加斯帕·菲格罗亚的人想方设法平安逃了出来。他将亲眼所见的恐怖事件描述下来，保存在了利马大学的档案馆里（**卡莱尔文档：秘鲁#3**）。如果调查员拜访桑切斯教授，他们可能会发现菲格罗亚的故事（**考古与人类学博物馆**，第65页）。

不死的征服者

经过转化的征服者变成了奈亚拉托提普的不死工具，他们在秘鲁和玻利维亚的偏远地区穿行，猎杀落单的旅行者。这些恐怖的行尸夺去受害者的生命，将其身体中的脂肪和液体吸收，然后返回金字塔，将其呕出，注入建筑顶部的裂缝中，用流淌进去的液体喂养他们的神。他们如此往复已经有350年之久，吸取脂肪的吸血鬼的神话也随之而生，人们称之为"卡里希里（kharisiri）"。几个世纪以来，他们的数量基本保持不变，但随着拉金和他的黑暗旅者的到来，情况发生了变化。

1920年，拉金前往这座金字塔，试图释放被困在其中的邪神。尚且完好的封印——被设计用来对抗奈亚拉托提普的力量——仍然足以击退他，这意味着拉金无法直接破坏封印或金字塔。借助拉金之手，奈亚拉托提普恢复了卡里希里的部分智能，并指使他们去摧毁封印，但他们对此也无能为力。接下来，拉金试图说服周围地区的人们，金字塔里有可供掠夺的财富。但拉金被人看到他与疑似卡里希里的家伙一起行动，再加上金字塔在周围地区臭名昭著，最终他的尝试全都失败了。最后，拉金想出了一个新计划。如果他招募外国人参加所谓的考古探险，并暗示在这里的黄金宝藏有待发掘，以此说服这些笨蛋打破封印，释放蛆虫之父。之后，拉金回到利马，给世界各地的一些学术机构写信，还接受了一些国际新闻机构的采访，声称这座失落的金字塔中埋藏着无价之宝。拉金这样做的目的是为了引诱研究人员、寻宝者、考古学家和各种各样的人加入他的探险队，使这些人成为他最终打破金字塔封印和释放蛆虫之父的手段。

在秘鲁的时候，拉金和卡里希里之一的路易斯·德·门多萨一起行动，路易斯·德·门多萨作为他的保镖，保护着他邪神所附体的凡人的垂死躯壳。德·门多萨属于比较聪明的卡里希里之一，但即便如此他仍然愚蠢且冲动，他的出现给拉金带来了很多麻烦。

联系杰克逊·埃利亚斯

几个月前，美国作家杰克逊·埃利亚斯在他的上一本书《黑暗力量》的续篇搜寻新故事。当他在布满灰尘的纽约各图书馆搜索各种陈旧的记录与报告时，他偶然发现了有关卡里希里的传说故事。埃利亚斯想知道这个秘鲁的吸血鬼故事是否有一个恐怖的，也许是人类的原型。在世界各地遭遇过死亡邪教之后，他认为秘鲁也发生了类似的事情，一个实际上成员都是人类的死亡邪教的杀戮行为奠定了卡里希里神话的基础。故事中描述的卡里希里通常都是白人，这让他怀疑这个邪教是否是和征服者一起来到的美洲。因此，他怀揣着一个新的研究方向动身前往秘鲁。

在适当的时候，埃利亚斯将与前来会见拉金并加入他的探险队的调查员们取得联系。通过他们的互动，埃利亚斯和调查员们（希望如此）催生了友谊，最终带领调查员们进入《奈亚拉托提普的面具》战役的核心部分。随着时间的推移，如果秘鲁的事件会有一个圆满的结局，埃利亚斯会在一本名为《饥饿亡者》的书中写下了他对"卡里希里死亡教派"的描述。

秘鲁吸血鬼之名

关于"卡里希里"（意为"用匕首或剃刀切割"）的神话在南美洲的安第斯地区和玻利维亚都广为人知。这些脸色苍白吸食脂肪的吸血鬼的另一个常见名字是"pishtaku"或"pishtaco"，源于盖丘亚语的"pishtay"，翻译过来就是"切成碎片"（即屠宰）。在秘鲁南部和其他地区，这种生物被称为"nakaq"，意思是"屠夫"。当然，守秘人可以根据自己的意愿随意使用上面提到的任何名字。

与大战役的联系

虽然这一章节在理论上来说是独立的，但它确实包含了与未来事件相关的联系和铺垫。与其提供主动调查的途径，不如随着剧情的推进将这些要素水到渠成的展现在调查员面前，让他们——实实在在地——看到这一切是如何联系在一起的。

- 拉金胸前的纹身是血舌邪教的一种象征符号（**背景**，见上文）。等到调查员在美国和肯尼亚章节中遇到这个邪教时，他们将会理解这个符号的意义。
- 调查员们有可能直面奈亚拉托提普的两个不同的形态。蛆虫之父是一个相对低级的化身，它更像是一种无意识的来自饥饿的力量，而不是大战役中所遇到的敏锐而精于算计的形象。奥古斯塔斯·拉金的躯体中包含的那个奈亚拉托提普的形象更接近于调查员们稍后会遇到的那个操纵者的形象：这个化身擅长嘲讽与欺骗，还会发出威胁，承诺他们将再次见面。
- 德·门多萨房间里的黄金之镜（**西班牙旅馆**，第64页）可能会给调查员呈现一个幻象，其中一些可以用来预示后面章节的景象和情节元素。
- 修复金字塔上的黄金封印（**污秽之池**，第80页）的行为可能会跟主线战役中重建光与暗之眼的过程产生呼应。
- 如果调查员和杰克逊·埃利亚斯在安第斯高地的遗迹之下发现了埋藏着黄金的房间（**内室**，第79页），那么埃利亚斯会在遗嘱中把他的那份黄金赠给调查员们（**阅读遗嘱**，第127页，美国），这笔资金可以为调查员们发掘卡莱尔探险队的秘密时提供支持。
- 埃利亚斯对奥古斯塔斯·拉金的进一步调查使他踏上了卡莱尔探险队的足迹，正篇战役的故事也从此应运而生。

与杰克逊·埃利亚斯的联系

守秘人提示：如果调查员想要询问埃利亚斯关于他的秘鲁研究以及他关于"卡里希里死亡教派"的理论，请参考以下信息。如果调查员看上去是那种与埃利亚斯志趣相投的人，那么他很快就会与他们分享这些消息。

埃利亚斯对卡里希里的研究

埃利亚斯在纽约的一些研究型图书馆的书面资料中得知了一些关于卡里希里的传说：一些白皮肤的人在秘鲁高地活动，吸食无辜的农民及其家人的脂肪。虽然这些历史信息大多都是一些异想天开的民间传说，但当埃利亚斯在同一地点发现了当代的谋杀和肢解故事时，这些文献似乎得到了证实。为了给新书寻找新的灵感，他相信有足够的理由认为卡里希里故事的根源来自某种形式的邪教仪式，而且很有可能的是，那些发动袭击的家伙是人类，他们也许在实行某种形式的活人献祭，在他看来这就是秘鲁存在死亡教派的证据。考虑到西班牙的历史，他很快就提出了这样的假设：这些传说源于16世纪西班牙征服者的到来。或许这个邪教正是被西班牙人传播至此并且流传至今？埃利亚斯现在相信这些神话的细节表明了一种真实存在的教派，他们把谋杀当做一种仪式来执行（在某种程度上他是正确的）。

杰克逊·埃利亚斯在秘鲁

埃利亚斯来到了秘鲁，在安第斯山脉南部高地的喀喀湖附近的地区待了四个月，会见了当地人（比如娜依拉，一个聪明的女人），并对卡里希里的故事进行研究。他很快意识到，很多人并不把卡里希里当做历史上的故事，而是把它视为实实在在的威胁。虽然只有一些二手资料，但的确有少数人声称目击过"脸色苍白的怪物"。目前，埃利亚斯认为这些第一手资料已经能够说明死亡教派在这一地区仍然存在的事实。

在与当地人交谈的过程中，有人警告埃利亚斯说有个叫路易斯·德·门多萨的人；许多人听到这家伙的名字就不寒而栗。虽然没有人能够提供任何证据证明这个人做过什么坏事，但有些人却将这个德·门多萨称作卡里希里。埃利亚斯是个理性主义者，他认为这表明这个人是死亡教派中的关键人物，而不是真正的怪物。在记下了这个名字之后，埃利亚斯很惊讶地在普诺发现了德·门多萨，虽然二者并没有直接相遇。埃利亚斯远远地跟在他后面，记下了他的行为和接触对象。在此过程中，埃利亚斯得知了德·门多萨与奥古斯塔斯·拉金的联系，并最终得知了拉金搜寻探索失落金字塔的计划。虽然没人能够证实猜测属实事实，但埃利亚斯相信金字塔和周围的遗址，在

卡莱尔文档：秘鲁#1

在秘鲁搜寻古代金字塔

探索失落文明遗址的探险计划

利马，1月12日

探险家奥古斯塔斯·拉金正计划前往秘鲁南部高地进行探险，他希望在哪里找到一个被历史遗忘已久的金字塔遗址。在该地区发现一些黄金文物之后，拉金相信他已经找到了能够带领他们找到这些文物源头的证据。目前他正在利马为这次探险计划招募同伴和可能的支持者。

某种程度上与卡里希里有关。

埃利亚斯开始尾随拉金和德·门多萨来到利马，试图确定他们招募外国人加入探险队的目的，以及这与邪教究竟有什么关系。埃利亚斯使用假名自愿加入拉金的探险队，希望拉金和德·门多萨对于他正在调查他们这件事全不知情；然而，德·门多萨发现有一个美国口音的非洲裔一直在四处打听消息——因此，他已经对埃利亚斯产生了怀疑。

埃利亚斯的目的乃是打探更多关于路易斯·德·门多萨和奥古斯塔斯·拉金以及他们的活动的事。虽然德·门多萨也许不是真正的卡里希里，但他很可能知道跟埃利亚斯的研究有关的信息，或者以某种方式参与过埃利亚斯所谓的死亡教派；虽然当地人可能把德·门多萨视作怪物，但埃利亚斯认为他只是一个可能与传说背后的黑暗真相有关的普通人类而已。

在抵达利马与拉金会面并加入他的探险队之后，调查员们将有机会与杰克逊·埃利亚斯接触——这将为友谊奠定基础，而这份友谊将在核心战役的美国章节开始时达到高潮。埃利亚斯意识到他可能面临多大的危险之后，他急切地寻找盟友来帮助他的研究。而调查员们很可能就是他正要找的朋友。

导入调查员

调查员们都被奥古斯塔斯·拉金所招募。他们要么是在国际新闻上见过一篇关于秘鲁高地探险的文章（**卡莱尔文档：秘鲁#1**）要么是通过学术渠道或其他组织得知——从而联系拉金获得了探险队的席位——或者由于拥有特殊技能或经验而被拉金主动招募。调查员们可能是一个现有的团队（在这种情况下，拉金可能会直接与他们联系，从而一举创建了自己的队伍），也可能恰因此事而相遇。重要的是他们渴望参加拉金的探险；他们的动机也许是因为对考古学充满兴趣，身怀绝技，或者是出于对搜寻安第斯山脉发现失落金字塔的兴奋。有些甚至可能仅仅是被寻找宝藏的暗示所引诱。参考**创建调查员**（第26页，引言）以获得想法和指导。

拉金的计划依赖的是寻宝的诱惑和不理智的冲动。尽管他从一开始就对这些人持怀疑态度，也希望当他们看到大量的财宝时就会屈服于贪婪，但他也不会明确拒绝那些似乎对保护遗址感兴趣的调查员们。

探险队由奥古斯塔斯·拉金、路易斯·德·门多萨、杰西·休斯（真名杰克逊·埃利亚斯）和调查员们组成。这是拉金一手组建的一个小团队。

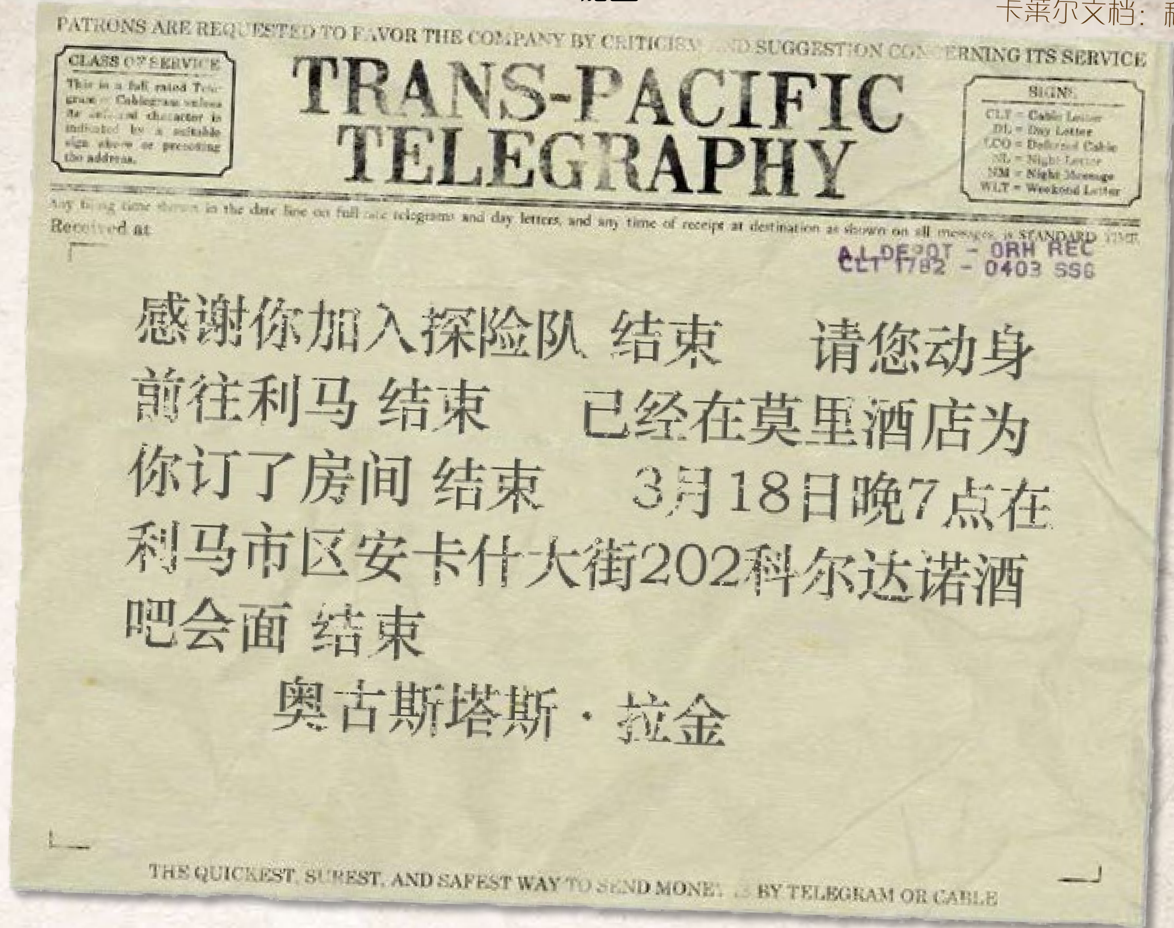
拉金通知所有探险队新晋成员（通过电报或邮件）于3月18日星期五晚7点到达利马的科尔达诺酒吧与他会面（**卡莱尔文档：秘鲁#2**）。

进行本章游戏

这一序章的主要目的是向调查员们介绍杰克逊·埃利亚斯，最好能在他们之间建立一点人际关系。该模组旨在创建一个框架，在这个框架中，守秘人可以插入各种各样的计划来建立这种人际关系，这样做也是守秘人的首要任务。请注意，本章被设计为独立章节，游戏时间相对较短。

本章的大部分剧情都在利马展开。虽然调查员们也许会假设自己购置了应急干粮之后就出发前往南部高地搜寻金字塔，但他们更可能卷入拉金、德·门多萨以及他们发起这次探险的真正意图的阴谋之中。一些调查员可能会对拉金和德·门多萨的可疑活动视而不见，最终跟他们一同前往金字塔，但在那之前冲突就会升级为对抗和

卡莱尔文档：秘鲁#2



PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE

TRANS-PACIFIC TELEGRAPHY

感谢你加入探险队 结束　请您动身前往利马 结束　已经在莫里酒店为你订了房间 结束　3月18日晚7点在利马市区安卡什大街202科尔达诺酒吧会面 结束

奥古斯塔斯·拉金

THE QUICKEST, SUREST, AND SAFEST WAY TO SEND MONEY IS BY TELEGRAM OR CABLE

/或暴力的可能性要大得多。如果调查员在早期就干掉了拉金和/或门多萨，那也没有问题。杰克逊·埃利亚斯知道其他的卡里希里还在高地活动，而且金字塔对他们的教派来说非常重要。除非他有足够的理由让他无法信任这群调查员，否则埃利亚斯会请求他们陪他一起前往这个谜团的中心。

调查员们可能会完全绕过普诺，这不是问题。普诺存在的部分意义就是在必要的情况下让调查员走上正轨——但如果他们已经知道了遗迹的位置，就不必大费周章，只需买几头驮货的骡子，守秘人就可以跳过普诺部分，让他们前往高地了。在秘鲁的许多遭遇被设计得比实际情况更加危险。虽然卡里希里是一种难以杀死的危险敌人，但他们在战斗中的战术让他们在对抗持枪或其他武器的对手时处于劣势。拉金的身体里寄宿着神祇的碎片，但他身体虚弱，头脑被麻醉药所麻痹。幼虫虽然速度快、动作敏捷，但很脆弱，调查员们在受到感染前会有几轮的时间捕捉或杀死它们。除非调查员采取一些非常不明智的举动，否则蛆虫之父也不会造成直接的危险。

守秘人应当把每一种威胁描述的越危险越好，但要尽量避免让调查员们面对具有压倒性优势或完全不可能获胜的情况。即使威胁很小，但一点血腥险恶的叙述就可以在营造紧迫感这一方面大有帮助了。当然，为了避免情况过于糟糕——毕竟杰克逊·埃利亚斯是一位环球旅行家，如果有必要的话，他还可以拜访其他熟人，以防止部分或全部调查员在秘鲁的探险中死亡。

确保杰克逊·埃利亚斯存活

在进行这个与杰克逊·埃利亚斯相关前传故事时有可能会遇到一个问题，就是他可能会比计划中更早遭遇可怕的命运。他在纽约会走向必然的结局，而这件事对于让调查员们参与到围绕着卡莱尔探险队展开的一系列事件之中来说至关重要。因此，守秘人应该努力确保埃利亚斯在这一章里幸存下来。考虑到守秘人和团员的风格不同，这可能会涉及一点技巧。

调查员们在秘鲁篇的任何一场战斗中都是人多势众的一方，这就可以让守秘人确保大多数怪物或NPC的攻击都针对调查员而不是埃利亚斯。而埃利亚斯的战斗风

格更倾向于热兵器而不是肉搏，他在大多数战斗中都会选择后退去寻找掩体或者尽可能避开近战的敌人。

埃利亚斯在危险情况下应该扮演一个配角。他不会主动挑起争执而是密切关注调查员们，如果他们陷进了大麻烦，他就会出手相助。这包括把他们从燃烧的建筑物里拖出来，指出调查员没有注意到的威胁，实施急救，或者向一个即将对他的同伴发动致命袭击的敌人开枪。

尽管存在这些考虑，但重要的是守秘人不要把埃利亚斯描绘成一个懦夫。这一章的目的乃是为了在埃利亚斯和调查员之间建立一种情感纽带——如果让埃利亚斯逃避每一场战斗，让调查员们独自面对危险就会破坏这种关系了。把埃利亚斯看做一个典型的调查员：他在行动前会思考，在陷入危险前会根据眼前的事实判断形势，并尽量避免引起不必要的注意——这种技能和态度值得调查员们去借鉴学习！利用他向玩家展示怎样"才能"干好调查员这门行当。

埃利亚斯拥有很多幸运储备。守秘人可以利用它来帮助埃利亚斯通过检定，既可以保护埃利亚斯，也可以让他更有效地帮助调查员们。在《通俗克苏鲁》战役里，利用幸运也能让埃利亚斯在必要的情况下避免死亡。

通俗调整

只需增加一些威胁就可以很容易地使用通俗规则进行这一章的游戏。故事的核心可以包含险恶的阴谋，幕后的敌人和背叛，把这些元素通通安上，就可以带来一个非常棒的通俗克苏鲁体验。

守秘人应该更多地利用拉金体内的奈亚拉托提普碎片。这包括让拉金眩晕、昏倒，让他的眼睛变黑声音改变。在这种伪装下，他很快就开始挑衅英雄们，接连不断地嘲讽和威胁他们。尽管这与奈亚拉托提普的计划背道而驰，但他对此情不自禁。这也给了守秘人一个为后面的战役做铺垫的机会，奈亚拉托提普会告诉英雄们血舌会紧紧缠上他们，直到他们被彻底打垮，如果他们能活的足够长，就会看到天空变为一片黑暗，所有人类都将灭亡的那天。至少，他会向调查员保证他们还会再次见面。

如果英雄们危及拉金性命，奈亚拉托提普就会迅速接管控制权，并准备用暴力和法术来保护他的容器。在这种情况下，他可能会召唤一个生物（例如恐怖猎手或空鬼）来对付他的对手，或借以分散注意力从而逃走。

在经典克苏鲁的呼唤游戏中，路易斯·德·门多萨是利马唯一的卡里希里，但在通俗克苏鲁游戏中，他还有两个被转化者陪同。其他的卡里希里并没有公然陪在拉金或德·门多萨身边，但他们也不会离开他们太远，除非德·门多萨派他们去处理一个麻烦的英雄或NPC。守秘人应该自由使用其他的卡里希里，让他们去任何地方监视或跟踪英雄。埃利亚斯给调查员分享的信息显示，卡里希里全都是欧洲人的形象，但最近这个邪教开始扩充规模，已经开始转化各种年龄、性别和种族的人。当英雄们第一次意识到所有人都可能是卡里希里时，这肯定是个令人讨厌的惊喜。理想的情况是，英雄们应该对这个问题心生疑虑，以至于对结识新朋友非常谨慎。

在灵感方面，《陆上行舟》（赫尔佐格，1982）就以20世纪初的秘鲁为背景，而且具有一些超现实主义，而《夺宝奇兵4：水晶骷髅王国》（斯皮尔伯格，2008）也是以秘鲁和一些疯狂的考古学家为主题。

背景信息：秘鲁

位于南美洲西海岸的秘鲁（正式名称为秘鲁共和国）是这个次大陆的第三大国，人口不到500万。它的北端与赤道相接，其陆地面积约50万平方英里（125万平方公里），地形和气候差异很大。干旱的海岸延伸到内陆就渐渐地过渡为温暖潮湿的低地（包括亚马逊盆地），以及安第斯山脉及其周围的高地。

现代的秘鲁文明至少可以追溯到公元前2500年。在14世纪哥伦布发现美洲大陆之前这里基本属于印加帝国，当时的印加帝国统治着秘鲁的大部分地区。然而印加帝国的历史昙花一现。第一批西班牙人于1528年到达，接着是1532年由弗朗西斯科·皮萨罗率领的征服者。皮萨罗在1535年创建了利马市，后来在1542年被暗杀。1572年，弗朗西斯科·德·托莱多处决了最后一位在位的印加王图帕克·阿马鲁，印加帝国最终灭亡。

这位总督的任期一直持续到19世纪20年代初，当时何塞·德·圣马丁将军率领一支来自阿根廷和智利的军队攻进秘鲁。这标志着一系列的战争和宣告独立的开始，



直到1824年才结束。在这其间的几年里秘鲁政局动荡，但在1921年，这个国家大体上是稳定和繁荣的。

秘鲁的人口由各种各样的民族组成。大约50%是印第安人，其余大部分是混血儿，白人占15%左右。利马有大量的中国和日本移民，他们中的许多人被带来此地修建铁路或开采鸟粪（在欧洲，海鸟粪被视作十分肥沃的肥料）。

大多数秘鲁人说西班牙语，除此之外还有其他说土著语言，比如说盖丘亚语和艾马拉语的群落。英语在秘鲁的使用范围并不广泛，尤其是在城市以外。前往普诺和的的喀喀湖地区的调查员很可能会遇到说艾马拉语和盖丘亚语的人。

传统服饰因地区而异，但也有一些共同特征，如帽子、披风和色彩鲜艳的羊毛服装。然而，在利马这样的城市，这种传统的服饰往往会让位于更阴郁的欧洲或北美风格。

利马

饱受了多年的衰落与艰苦之后，20世纪20年代的利马是一个经济正在复苏且正在快速扩张的城市。它的人口目前已经超过20万，而且还在飞速增长。近年来的卫生条件已经现代化，游客在此处可以找到任何西方国家大城市中的一切便利设施。

这座城市坐落在海湾边，横跨里马克河两岸。这个海湾附近还坐落着另一座名叫卡亚俄的城市，尽管最近的扩张使得两座城之间的边际已经很难被区分了。利马既是国际港口，又是首都，这里有许多外国游客，可以料到调查员们会遇到来自世界各地的人。这种国际化的氛围随着他们前往更多的乡村地区而改变。

货币

秘鲁的货币是索尔（sol），1索尔等于10迪纳罗斯（dineros），1迪纳罗斯等于10分钱（centavos）。在1921年的时候，1美元约等于3个索尔。

气候

秘鲁位于南半球，因此调查员三月份抵达秘鲁时，他们就要在夏末穿越这个国家。这个国家多样化的地理构成了同样多样化的气候，温暖、干燥的沿海地区，炎热和潮湿的低地，以及降水量高气候凉爽的高地。调查员可能会前往的两个主要地区是沿海的利马和南部高地的普诺。他们预计在三月份遇到的情况如下。

利马

当地的气温在一年中大部分时间里都比较温和，尽管对一些外国人来说夏天可能会相对较热。三月的平均低温是18摄氏度（65华氏度），平均高温26摄氏度（77华氏度）。然而，较高的湿度会使体感温度升高，调查员在运动时可能会出汗疲倦，感到不太舒适。

尽管空气湿度较高，而且三月份是当地雨季的末期，但利马的气候通常还是比较干燥少雨的。但即便这样，一个月里也会有一两个雨天。总的来说，在调查员到访期间，天空将是蔚蓝而晴朗的。

普诺

高原城市普诺的气候与利马完全不同，调查员需要确保他们有合适的衣服和补给品来应对这里的天气。这里的天气通常都是阴天，但高海拔就意味着如果天气晴朗，不遮挡皮肤佩戴帽子的游客就可能会晒伤和中暑。这里的降雨比较频繁，较低的湿度意味着这里的空气比沿海地区更清新。穿越高地的调查员会经常遇到强风的侵袭。

这里的平均低温为4摄氏度（40华氏度），平均高温为16摄氏度（60华氏度）。一旦调查员们前往遗迹地区，高海拔和更稀薄的植被可能意味着夜间气温会降到零度以下。

在利马周边活动

利马的交通不太可能给调查员造成很大的麻烦。在这个场景中列出的主要位置都在10分钟的步行范围内，并且很容易在城市地图上找到（可以轻松从酒店或小贩手里获得）。

如果调查员坚持使用公共交通工具，主要的选择是广泛的有轨电车网络。调查员可以轻松地搭乘物美价廉的电车在城市各处旅行。城市里也有巴士，但它们相对有轨电车数量更少，也更不可靠。

住宿

在1921年的利马，调查员们的住宿条件可能相比国际大都市更为简陋。那些希望住进在其他首都城市能够找到的豪华型酒店的人可能会失望。事实上，拉金已经安排调查员（以及杰西·休斯/杰克逊·埃利亚斯）入住利马最好的酒店之一：位于市中心的莫里酒店。除了数十间设备齐全客房外，酒店还具备一个设施完善的宴会厅和一个以皮斯科酸酒而闻名的奢华酒吧（Pisco Sours：一种由美国调酒师维克多·沃恩·莫里斯发明的鸡尾酒）。

拉金和德·门多萨住在**西班牙酒店**（Hotel España）（第64页），离莫里酒店有10分钟的步行路程。如果调查员询问，拉金会告诉他们西班牙酒店已经没有多余的房间了，所以他安排了另一间酒店。但他撒了谎，西班牙酒店有足够的房间，但拉金想让自己和探险队成员之间保持一定的距离，他担心如果他们知道太多关于他身体虚弱药物成瘾的事，或者花太多时间跟德·门多萨打交道，

这些人也许就会在探险开始之前退缩了。

当地邪教：卡里希里

当一小群征服者在安第斯山脉中误打误撞发现了一座囚禁着远古邪恶的金字塔时，卡里希里就这样诞生了。他们在贪婪的驱使下从金字塔地下的墙壁上取下了一块黄金，这无意中让这位古代邪神孵化出的幼虫得以逃脱。其中一些幼虫钻进了这些人的躯体，将他们转化成了被饥饿驱使着的不死的半人怪物。正如加斯帕·菲格罗亚的最后忏悔（**卡莱尔文档：秘鲁#3**）中所说，他们之中仅有一人得以逃脱。

卡里希里邪教的规模小而松散，它们缺少许多其他典型奈亚拉托提普邪教的仪式和法器。直到不久之前，他们还只是如同单纯的掠食动物一样，但随着奥古斯塔斯·拉金的介入，情况发生了变化。拉金体内的奈亚拉托提普碎片唤醒了这些生物体内的人类智慧。拉金命令他们扩充人数，从金字塔中取出幼虫并将其植入新的人类宿主中。每个卡里希里都可以在它的腹腔里携带一只幼虫，它们能将其吐进受害者的口中从而转化他们。目前有三十多名卡里希里在这片土地上游荡。虽然民间故事倾向于把卡里希里描述成欧洲男人的外貌，但最近扩充的新成员中有来自不同种族的男人、女人和孩子。

在它们被兽性驱使的状态下，作为人类的一小部分贪婪的记忆仍然存在于他们的脑中。这些卡里希里就像喜鹊一样从受害者那里拿走贵重物品，并把它们存放在邪神的监牢附近的一个地下房间里（**内室**，第79页）。

随着邪教规模的壮大，它们捕食猎物的数量也在增加。通常情况下，卡里希里会把那些被他们吃掉的人的尸体扔到看不见的地方，通常是邪神监牢附近的坑中（**遗迹**，第77页），让人觉得那些受害者彻底消失不见了。最近的流感疫情掩盖了失踪人数的增加，但现在疫情已经结束，这件事很难再继续被掩盖了。安第斯山脉南部高地的高人口失踪率让杰克逊·埃利亚斯相信那里绝对有值得研究的地方。

卡里希里将它们的神称为El Padre de los Gusanos（蛆虫之父）。与这本战役中的其他邪教不同，它们不举行大规模的仪式。相反，每当一个卡里希里吞食人类受害者时，它们都会跑进金字塔里，把大部分食物反刍到邪神的监牢里，以此来喂养它。这种行为算不上仪式——这就仅仅是卡里希里把食物呕吐到金字塔顶端的裂缝中而已。随着卡里希里和受害者人数的增加，喂养邪神的次数也在增加，这使得邪神的力量逐渐强大。然而，金字塔中残存的封印仍然将它囚禁其中。



一个卡里希里正在喂养蛆虫之父

出场人物：秘鲁

这里罗列了秘鲁章节的关键NPC以方便守秘人查阅。下列信息包括背景故事、动机以及情节上的细节考虑，关于他们的角色数据，可以在本章末尾的**人物与怪物：秘鲁**部分中找到。

盟友和中立角色

杰克逊·埃利亚斯（化名 杰西·休斯）

41岁，无畏的调查员

- **联系**：埃利亚斯参加了奥古斯塔斯·拉金在**科尔达诺酒吧**（第61页）为他的探险队成员们举办的晚宴。

杰克逊·埃利亚斯是一位作家，主要著作都是一些关于怪奇和暴力的邪教题材。他生活在康涅狄格州的斯特拉特福德，作为一个孤儿在很小的时候就学会了自力更生。他没有在世的亲戚，也没有固定的住址。

他最出名的著作是《死亡之子》，这本书揭露了印度的现代暴徒（详见**卡莱尔文档：美国#2**）。他经常旅行，能流利使用好几种语言。他还善于交际，偶尔喜欢喝酒。埃利亚斯坚韧、稳重、守时、不惧怕暴力和威权。他是个自学成才的典范。

埃利亚斯一生都是个怀疑论者。虽然他着迷于邪教和鬼神的信仰，但他认为这些成员都是受了欺骗，他们的邪恶纯粹是源于人类本身。在面对无可争议的证明神话存在的证据时，比如目睹一个卡里希里的转化，他的信仰将会崩塌。即使这带来了一阵疯狂，但更长远的影响是让埃利亚斯更加下定决心要揭开这个谜团。得知卡里希里是真正的怪物就意味着一定要阻止它们。埃利亚斯知道，为了避免这本书无法出版，他将不得不把那些离奇的细节从他的下一本书中删除。每当遇到这种特别离奇和令人震惊的事时，他都会哀叹这一事实。在秘鲁，埃利亚斯一直使用假名杰西·休斯，并假扮成民俗学家，以避免向奥古斯塔斯·拉金透露他的真实身份：一名正在研究卡里希里的死亡教派，并试图弄清拉金和德·门多萨的真实目的的作家。



让杰克逊·埃利亚斯讨人喜爱

守秘人扮演埃利亚斯时，应该时刻寻找机会协助调查员们，而不是抢他们的风头。埃利亚斯可以弥补他们知识上的不足，尤其是关于秘鲁、考古学、以及卡里希里。他对西班牙语的了解使他能为那些不会说西班牙语的调查员充当翻译。他能够把调查员们介绍给有用的人，并警告他们哪些人不可信任。当事情变得有些绝望时，他会在一旁用讽刺的语气来缓解紧张气氛。最重要的是，他永远会在调查员们陷入大麻烦时出手相助。

相反地，守秘人应当避免让埃利亚斯对行动方案提出太多建议，或者去做调查员们还没来得及尝试的事。玩家们肯定不太喜欢一个让他们的行为和选择变得毫无意义的角色。埃利亚斯最适合的就是扮演配角。

- **形象描述**：一个非裔美国人，中等身材，留着短发，脸上挂着习惯性的笑容。除了不实用的场合，他通常都倾向于穿斜纹软呢西装，戴一顶软呢帽。他抽烟斗，说话时经常用手势来强调要点。
- **特质**：具有黑色幽默感，经常会用讽刺的俏皮话来挖苦别人。在这种形象的背后，他有着高尚而温暖的本性，这促使他冒险去保护他关心的人或那些无法照顾自己的人。
- **扮演引子**：埃利亚斯警告调查员们，拉金的探险并不像看上去的那样，它的背后可能埋藏着阴谋。他可以把调查员介绍给桑切斯教授，桑切斯教授可以提供更多细节。此后，他在金字塔之旅中担任导游、翻译和旅伴。埃利亚斯在核心战役中扮演着重要的角色，必须确保他活着（见**确保杰克逊·埃利亚斯存活**，第51页）。

佩特罗尼拉·库佩缇娜

71岁，表情严肃的酒店老板娘

- **联系**：在**西班牙酒店**（第64页）相遇。

库佩缇娜是西班牙酒店的老板娘。她的丈夫安吉尔三年前就去世了，尽管年事已高，但她仍然独自经营着

这家酒店。她大部分时间都坐在酒店大堂的扶手椅上，静静地欣赏周围的一切，或者跟客人们聊天。

如果她怀疑某个客人不像好人，她就会试图赶走他们，她会挥舞着拐杖，威胁地叫喊着她的儿子福尔图纳托是警察，会把他们都关进监狱。

- **形象描述**：一个瘦小，满脸皱纹，头发稀疏的女人。她通常戴着黑色的披肩和头巾，走路时拄着拐杖。
- **特质**：听力很差，无论用多大的声音都得贴着她的耳朵才能让她听见。近年来，她变得越来越易怒，对那些她认为不尊重她、不尊重酒店或客人的人轻易地发脾气。她发火时会挥舞着手杖吓唬人。
- **扮演引子**：库佩缇娜可能是一个打听拉金和德·门多萨信息的渠道，但如果调查员们硬闯房间或者行踪可疑也会引发她的敌意。

涅墨西奥·桑切斯

35岁，考古学教授

- **联系**：埃利亚斯将调查员们介绍给桑切斯以帮助他们了解更多关于拉金的可能动机（**考古与人类学博物馆**，第65页）。

1919年，国立考古与人类学博物馆（Museo de Arqueología y Antropología）正式成立，桑切斯教授是圣马科斯国立大学聘请的首批学者之一。但在学校成立之前，他就在秘鲁、玻利维亚和哥伦比亚跟随或带领过一些考古探险活动。他在关于南美洲历史的方面十分渊博。

尽管这座博物馆名声在外，但拉金并没有联系桑切斯或他的同事来为他的探险提供建议或陪同。当桑切斯看到媒体报道时，他试图接近拉金，但被拒绝了。在那之后，桑切斯一直坚持不懈也不失绅士风度，他给拉金寄去了好几封信，其中包括有关该地区的具体建议和帮助，但始终没能得到回复。

上个月，杰克逊·埃利亚斯与桑切斯取得联系，请他帮忙调查有关拉金正在搜寻的那座金字塔的消息，以及任何可能与卡里希里神话的联系。他们两人很快就成了好朋友，他们与桑切斯的一个名叫特立尼达·里佐的学生合作，在大学图书馆和档案室里查阅与此相关的细节。

- **形象描述**：身材苗条，衣冠整洁，头发油亮，胡须修剪的十分整洁。他戴着一副眼镜，在大学里经常穿西装。



- **特质**：热爱讨论，尤其是考古学、历史和人类学。他会开心地花上几个小时讨论这些类似的话题。没什么比交流知识更让桑切斯教授兴奋的了。
- **扮演引子**：可以为调查员提供关于该地区的历史信息，包括最近在蒂瓦纳科的发现。更重要的是，他可以证实埃利亚斯对拉金和他的探险队的担忧，还能提供有关加斯帕·菲格罗亚的信息以及大学里存放的相关物品。

特立尼达·里佐

19岁，热心的大学生

- **联系**：可能出现在桑切斯教授与调查员们的首次会面上（**考古与人类学博物馆**，第65页）。
- **联系**：除非调查员们干扰了德·门多萨的行动，否则他们与里佐的首次会面时也许就只能看到她的尸体了。

里佐一直在帮助桑切斯教授和埃利亚斯研究拉金这次探险的可能目的地。她最近在图书馆的一个旧盒子里找到了加斯帕·菲格罗亚（**卡莱尔文档：秘鲁#3**）的最后忏悔，并着手对其杂乱无章的叙述进行总结。接下来她决定去寻找书中提到的黄金镶嵌部分，她认为这件文物可能也存放在大学里。

根据调查员的行动不同，德·门多萨可能会在他们有机会与里佐交谈前杀死她。如果出现这种情况，桑切斯教授也有足够的研究成果跟调查员们分享。或者在她尸体上会找到她的笔记，上面记满了关于最后忏悔的事。

- **形象描述**：一个身材苗条，精力充沛的年轻女子。她有着一头乌黑的卷发，脸上带着富有感染力的微笑。
- **特质**：语速快，很难听懂（如果不能完全熟练使用西班牙语）。她的演讲伴随着同样快速而夸张的手势。
- **扮演引子**：如果调查员们阻止了她的死亡，里佐可以告诉他们关于加斯帕·菲格罗亚的一切，并与他们分享她的笔记。



娜依拉

76岁，富有智慧的女医师

- **联系**：如果调查员们在搜寻金字塔的线索时撞上了死胡同，那么埃利亚斯会带他们去请教娜依拉（**与娜依拉会面**，第74页）。

娜依拉是一位雅提里（yatiri）——艾马拉人的传统医师。虽然普诺周边社会里很受欢迎，但一些虔诚的天主教徒认为她是异教徒，他们不赞成她的信仰和做法。

除了作为一名医师，娜依拉对的的喀喀湖周边地区的神话传说也有着浓厚的兴趣。当杰克逊·埃利亚斯去普诺寻找关于怪物和邪教的信息时，许多当地人都推荐他去找娜依拉聊聊，于是他们成为了朋友。

自从娜依拉帮助了埃利亚斯，她就引起了卡里希里的注意。她保持低调，在这个地区四处走动，和各种各样的朋友呆在一起。这些朋友中有许多人见过埃利亚斯，或者知道他和娜依拉的关系，他们会告诉他在哪里可以找到她。但风险也随之而来，埃利亚斯和调查员可能会把卡里希里引到她家门口。娜依拉目前躲藏的的喀喀湖（**普诺**，第70页）中间的一座小岛上的乌鲁族人中间。

- **形象描述**：一位驼背、满脸皱纹的老妇人，有着浓密的白发和明亮有神的眼睛。
- **特质**：笑声洪亮，富有感染力，能发现很多有趣的事情。她有一种恶作剧似的幽默感，会拿调查员开一些善意的玩笑。
- **扮演引子**：如果调查员们毫无门路，她能够在寻找金字塔这方面提供帮助。她还能提供调查员们可能需要的其他当地知识，无论是当地传说还是镇上卖最好的骡子的人的名字。



对手

奥古斯塔斯·拉金

32岁，被迫成为远古邪恶的栖身之躯

- **联系**：调查员们在国际媒体上看到了关于拉金和他的探险计划的文章（**卡莱尔文档：秘鲁#1**）。
- **联系**：调查员受邀与拉金在利马共进晚餐（**卡莱尔文档：秘鲁#2**）。

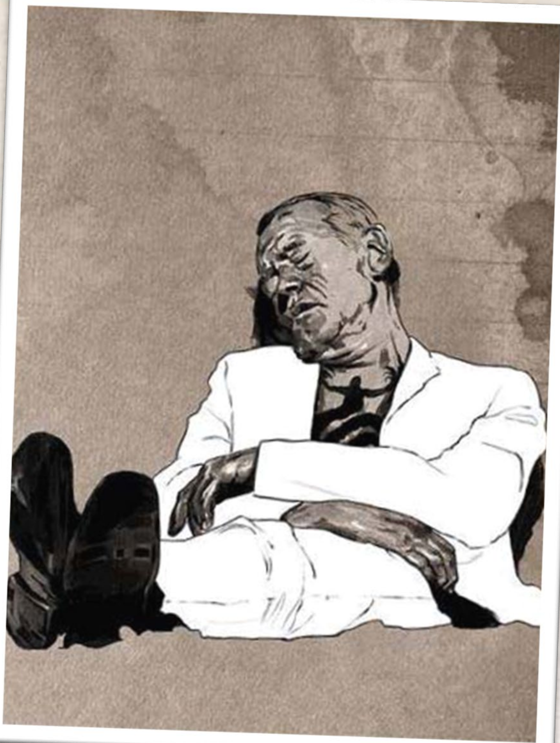


奥古斯塔斯·拉金来自肯尼亚一个中等富裕的殖民家庭。他的父亲和祖父靠修建铁路发家致富。拉金没有追随他们的脚步，被他的亲戚们视作废物。虽然他仍然从他的家人那里得到一笔定期的津贴用来资助他的旅行，但他不再与任何亲戚保持定期联系。

一个成功的困难**语言（英语）**检定或极限EDU检定可以辨别出拉金有肯尼亚口音；如果失败就可能会认为他是英国人。拉金并没有试图去掩饰自己的祖籍，但如果问他的话，他还是说自己是英国人。他不太愿意谈论自己的家庭或过去，部分原因是挥之不去的羞耻感，但主要还是因为在他的脑海里奈亚拉托提普的存在使他记忆变得混乱，以至于他常常对这些事情感到困惑。

自从被奈亚拉托提普占据之后，拉金的生活就变成了一场噩梦。他的记忆和性格仍然让他看起来就像一直以来的样子，但此时在他躯壳内，他自己的灵魂就好像一个乘客。奈亚拉托提普在他体内的存在正在慢慢杀死拉金，使他从躯体内部腐烂。他通过越来越大剂量的海洛因（当时在世界大部分地区合法，包括秘鲁）来缓解疼痛。这些因素的综合作用使拉金出现了明显的不适。他的皮肤苍白，眼睛下有黑眼圈，无论温度如何，他都会大量出汗。当被问及他的健康状况时，拉金解释这是疟疾造成的长期效应，他坚持认为这并不影响他对探险的适应能力。这种腐烂还会让拉金闻起来有一股腐肉的味道，他会用大量的古龙水来掩盖这种味道。任何一个和拉金呆在一个封闭空间里的人都能察觉到这种臭味，而一个**侦查**检定可以发现这股气味来自拉金身上。

调查员通过一个**侦查**检定靠近或仔细观察拉金，就会发现他手腕上的静脉看起来是黑色的，而他的躯干上有一个很大的纹身，虽然在他穿着衣服时只能看到一部分圆形图案。这个纹身是奈亚拉托提普的血舌的抽象表达，它的形状类似一个巨大不规则的螺旋，覆盖在拉金的胸部，从他胸骨中间的部位放射开来。螺旋在他横膈膜的上方戛然而止，就好像一个畸形的人形伸出一只爪子。设计中还嵌入了花朵的图案（在接下来的**第二章：美国**中可以辨认出这是血舌的标志）。一个成功的克苏鲁神话检定可以辨认出这个图案是血舌，与一个肯尼亚邪



拉金的纹身

教所崇拜的古代邪神同名。

拉金不会对这个纹身做出解释。他真的不记得自己曾经纹过这个图案，也不记得关于姆维鲁的事。一个**心理学**检定能发现拉金内心中有一处盲点在阻止他想起纹身、这场旅行以及自己偶尔失神的事。他已然以一种无可奈何的漠然态度接受了生活中的一切陌生感，仅仅随着自己的冲动行事。

- **形象描述**：苍白、消瘦的白人男子，有着一头油腻腻的金发，淡蓝色的眼睛。尽管年纪不大，但他皮肤松弛，有很明显的眼袋。拉金身上的白色亚麻西装显得松松垮垮的；这表明他最近体重锐减。他还大量使用昂贵的古龙水。
- **特质**：尽管拉金看上去很疲惫，他对每一个前来会面的人都表现出了热情友好。他有一种自嘲式的幽默感，经常拿自己的健康状况开玩笑，尽管他总是坚持这不会给探险带来任何问题。
- **扮演引子**：作为探险队的发起人，拉金可能是调查员们的赞助者，组织他们踏上前往金字塔的旅程。更有可能的是，他的可疑行为会引发他与调查员们之间的冲突，在路易斯·德·门多萨的真实本性暴露之后，或者奈亚拉托提普显露自己的面目之后很可能引发暴力冲突。如果调查员更加深思熟虑或者向神秘学的方向考虑，就可能意识到拉金被困在了自己的躯壳之中，正试图摆脱邪神对他的邪恶影响。

扮演被奈亚拉托提普控制的拉金

虽然奈亚拉托提普牢牢地控制着他，但在大多数时候与拉金交谈时都只是面对他人类性格的一面。然而，有些时候他体内的邪神会完全接管一切，这种情况通常发生在拉金的身体遇到危险之时；或者调查员可能会通过激怒奈亚拉托提普，或者在通俗克苏鲁游戏中通过灵能或神秘力量将他引出来。

当奈亚拉托提普占据主导地位时，拉金整个人的形态都会发生变化。他会笔直的站或坐着，丝毫没有被虚弱的身体折磨着的迹象，他的声音也会变得又低又沉。拉金正常情况下的友善语调会被夺去，取而代之的是专横的命令、直接的威胁和嘲弄式的语气。最值得注意的是，当拉金被完全控制时，他的眼睛会变成纯黑色（理智损失 0/1D2）。

当这种转变发生时，守秘人应当使用奈亚拉托提普的人形态数据（被奈亚拉托提普占据的奥古斯塔斯·拉金，第86页）。与其他版本中的奈亚拉托提普人形态不同的是，这具躯壳被杀死时不会释放出可怕的形态——拉金的凡人躯体太过脆弱，他只会像普通人一样死去。

作为奈亚拉托提普，拉金拥有任何守秘人希望拥有的法术；然而，使用过于强大的法术时需要小心，因为本篇模组的目的是创建调查员并让他们能够继续后面的战役——如果他们全都被恐惧猎手所吞噬就无法继续游戏了。相反，你可以考虑使用枯萎术，精神震爆术，恐惧注入术或者迷身术这一类的法术。另一种选择是让奈亚拉托提普尝试召唤一个生物，比如一只空鬼，但由于他被迫在虚弱的躯壳中施法，所以施法过程会比平时更长。让调查员亲眼目睹一个丑陋畸形的生物在三回合的过程中撕裂空间出现足够让他们感受到恐惧，却又不会有杀死他们所有人的风险。这让调查员们有足够的时间在灾难发生之前干掉拉金或者逃走。

路易斯·德·门多萨

402岁（外貌30岁），前征服者和不老的吸血鬼

- **联系**：陪同拉金与调查员们会面（**科尔达诺酒吧**，第61页）。

作为最早发现位于安第斯山脉中金字塔的征服者之一，路易斯·德·门多萨在过去的370年里一直是一名受饥饿驱使着的不死的可憎之物。就像他那些卡里希里同伴一样，他生活在一直无意识、野蛮的状态下，直到奥古斯塔斯·拉金体内的奈亚拉托提普碎片重新唤醒了他的人类智慧。现在，德·门多萨毫无疑问地为拉金服务，保护他新主人的身体不受伤害，确保那些跟他说话的人尊重他，以及干掉任何阻碍他主人计划的人。

德·门多萨即使在活着的时候也不是个和善之人。在经历了370年非人的饥饿后，他几乎无法礼貌的进行人际交往了。拉金知道这对他来说是一种负担，因此他命令德·门多萨除非允许他开口说话，否则就保持沉默。德·门多萨通常会遵从这一命令，但有时他的怒火会战胜理智，他会厉声呵斥他所认为没有对他主人或他自己表现出适当的尊重的人。即使在沉默的时候，门多萨的肢体语言也明显带有敌意。一个**心理学**检定可以发现，他对杰克逊·埃利亚斯有一种特殊的厌恶。

一个成功的**语言（西班牙语）**检定会发现德·门多萨不是本地口音，而困难成功则能听出此人来自西班牙，但无法确定具体的地区。不管成功等级有多高，任何会说西班牙语的人只要听过德·门多萨说几句话，就会注意到他的用词和讲话方式显得异常正式，而且相当古板。就像以前其他的征服者那样，德·门多萨仍然被积累财富的欲望所驱使。为了追求主人更大的计划，他抑制住了这种欲望，但仍然一有机会就会去偷窃看到的任何硬币、珠宝或其他明显的贵重物品。比如说，他会搜刮被他杀死或感染之人的尸体。



- **形象描述**：一个身材消瘦的男人，颧骨突出，深陷的眼窝里长着一双蓝色眼睛。他那一头中等长度的棕色头发蓬乱不堪，显然没去刻意打扮。他的衣服破旧磨损，但还算干净，他喜欢穿轻薄的棉质衣服（因为他感觉不到冷）。当旅行到乡村地区时，德·门多萨习惯戴一顶宽边黑帽子。

卡里希里的外貌

德·门多萨和其余的卡里希里尽管外表上看上去都是消瘦，饥饿的模样，但在大多数时候他们都还是跟人类十分相似的。如果一段时间没有进食，它们的外表就会看上去颧骨突出，眼睛深陷，显得更加憔悴。然而一旦吃饱了，它们的脸和身体就会稍显圆润，小腹也会鼓起来，但看上去并不会显得肥胖。即使露出了怪物形态，它们除了可以紧紧咬住并将受害者吸干的那张长满牙齿的吸盘大嘴之外，其它的部分看起来也还是人类的模样。有关它们如何进食，以及在进食过程中所经历的转变等信息，请参考卡里希里的怪物形态（第87页）。

- **特质**：德·门多萨很少说话，只在被人直接发问或受到威胁时才会开口。他会目不转睛地盯着第一次见面的人，像掠食者一样用敌意的眼神注视着周围的人。如果有人当着拉金的面贬低他，德·门多萨会用喊叫的语调告诉他要尊重“主人”。
- **扮演引子**：德·门多萨这个角色的主要目的是保护拉金并执行他的命令。调查员们可能会面临来自德·门多萨的攻击，而不是拉金本人。如果他认为调查员对他的主人来说构成威胁，他会跟踪他们，试图把他们分开，然后逐个杀掉。

其他NPC

胡里奥和多明戈·塞斯佩德斯

38岁和15岁，受伤的儿子和保护他的父亲

- **联系**：当旅行到遗迹时会遇到（**农夫**，第77页）。

胡里奥是一名农夫，他和儿子多明戈一起花了几个小时去找一只走失的怀孕羊驼。当他们来到一处高地时，多明戈遭到了攻击——现在胡里奥已经意识到这些攻击来自卡里希里。他设法赶走了这些生物，但他担心它们会再回来，可能还会带来更多的同类。

- **形象描述**：胡里奥是一个身材魁梧的男人，他眉毛浓密，脸上一副永无休止的愁容；他穿着一件绿色的羊毛夹克，戴着一顶宽边帽子。多明戈是一个身

可选开幕场景

虽然在下一章节再详细介绍这场战役完全可行，但一些守秘人可能会更倾向于预先预设一些有关秘鲁和在美国展开的核心战役之间的联系。这个可选场景会为1925年调查员们站在杰克逊·埃利亚斯在纽约的酒店房门外开始正篇战役时构成铺垫。实际上，这个非常简短的场景通过时间跳跃的方式向玩家（而不是调查员，他们可没法时间跳跃！）呈现了核心战役开始的一幕，就好比电影的预告片一样。玩家们可以获得信息，但不能（在现实中）与这个场景进行交互。设计这个场景的目的是为了预设一个谜团从而达到引人入胜的目的。

大声朗读或描述以下内容。完成后，就先告一段落，然后直接切换到秘鲁章节的开始，与调查员们一起前往科尔达诺酒吧（见下文）。尽量避免回答玩家关于这个奇怪开场的问题，简单解释这是将来会发生的事就好。

你站在酒店昏暗的走廊里。面前是旅店的房门，上面写着410。当你敲门时，你听见低沉的哭声和物体移动的声音从里面传来。你转头看向同伴的脸庞，一种不祥的预感攫住了你。房间里似乎有着什么可怕的东西。在片刻的犹豫之后，你打开门冲进了410房间，你迫切的想要知道里面到底藏着什么……以及接下来会面对什么。接着，场景渐渐淡入黑色……

材瘦长，留着蓬乱黑发的年轻人；他被卡里希里袭击，胸部有一道裂开的伤口，衣服上沾满了鲜血。

- **特质**：胡里奥的儿子遭到了攻击，而且卡里希里随时都可能回来，他被吓坏了。他的恐惧表现为愤怒，他觉得不认识的人都有可能跟那些袭击他儿子的怪物一样是卡里希里，尤其是那些白人。多明戈神志不清，胡言乱语。他害怕被咬一口自己也会变成怪物。
- **扮演引子**：胡里奥会保护他急需急救措施的儿子，但他会视所有人为威胁，包括调查员们。他会迅速鸣枪示警，然后瞄准试图接近他的调查员，除非他们先说服他。如果调查员们能让他冷静下来并提供帮助，胡里奥很乐意提供任何他力所能及的帮助或信息，但他不会陪同调查员，因为他得带多明戈回家。

起点：利马

被遗忘的金字塔，古代的黄金，在烛光晚餐中讨论探险计划。但事情的真相并非如此…

模组开始于调查员们抵达利马，与奥古斯塔斯·拉金在科尔达诺酒吧会面（见下文）。守秘人无须担心调查员前往秘鲁抵达利马的过程；故事的开始他们就已经到达科尔达诺酒吧了。初次会面是一个让调查员们互相认识的好机会。守秘人可以让他们同时到达，这可以加快故事的推进，或者让调查员们一个接一个进来，这样每个人都有更多时间来被详细介绍。

科尔达诺酒吧

奥古斯塔斯·拉金已经安排了3月18日晚7点在利马市区一家名为科尔达诺酒吧的餐厅与他的探险队准成员们会面然后共进晚餐。这将是拉金第一次与他们面对面交流。这间餐厅简单而雅致，墙壁用木镶板固定，地板则用砖铺成。这里的食物不赖，特色菜是海鲜。拉金以前光顾过这里，他推荐了一道油炸调味鱼（escabeche），这是一种酸辣甜口味的鱼。

当调查员们到达餐厅，被带到一张桌子前，桌前已经坐着三个人了：拉金、路易斯·德·门多萨以及杰西·休斯（真名杰克逊·埃利亚斯）。气氛看上去有些紧张，一个成功的**心理学**检定能发现德·门多萨和休斯之间存在着一些敌意和猜忌。

守秘人提示：埃利亚斯取了个假名，杰西·休斯，以防拉金读过任何埃利亚斯的作品，从而怀疑他正在为新书寻找灵感。这也是他最初告诉调查员们的名字，但等到拉金和德·门多萨都不在场时，他会告诉信任的人自己的真名。

拉金感谢调查员们的到来，希望他们来利马的路上还算顺利。他介绍了他的私人助理德·门多萨，以及来自纽约的民俗学者休斯，也是探险队的新成员。

尽管德·门多萨和休斯之间气氛紧张，但晚餐整体上还算愉快，拉金解释了他前往高地，搜寻失落金字塔，

然后找寻有价值的文物的计划。尽管拉金对最后一点的态度很微妙，他小心翼翼地给探险队披上了考古研究的外衣，但他也毫无疑问的希望参与其中的每个人都能因此暴富，或者至少在他们的学术领域中获取一定程度的成功。

他告诉调查员们他从普诺附近一个养羊驼的农夫那里买到了一些有趣的东西，这名农夫说这些东西是他的祖父从山里那座金字塔底下的通道里找到的。出于对迷信的恐惧，他的祖父再也没有回到过那里，但他告诉家人通道里还有着其他宝藏。尽管这位农夫没法给出这个地点的确切位置，但拉金说他随后通过研究这些细节已经成功把范围缩小，再通过探险已经很有可能发现它了。一个成功的**心理学**检定可以发现拉金讲的关于农夫的故事并不完整，但能证实他很确信金字塔就在那里，而且这些物品就是从那里而来。

随后，拉金向调查员们展示了他声称从那名农夫那里购买的两件物品。其一是个吊坠，上面画着一个男人手中拿着两根看起来像是权杖的棍子，棍子上装饰着长方形的物体。另一个是金杯，上面雕刻着几何图案，周围还镶嵌着一圈绿松石。一个成功的**考古学**检定可以发现两件文物明显来自不同的时代和文化，第一件看起来像是来自蒂瓦纳库的文物，也许可以追溯到5世纪，第二件是印加文物，可能来自15世纪。

守秘人提示：蒂瓦纳库（在西班牙语中也被称为Tiahuanaco）是玻利维亚前哥伦布时代的遗址，靠近秘鲁边境，1549年由西班牙征服者佩德罗·西扎·德莱昂发现。自19世纪60年代以来，这里一直是重要的考古研究场所。由于没有任何已知的文字记载，人们对它的居民知之甚少。

在用餐时，拉金会很乐意回答调查员们有关后勤方面的问题。下面列出了一些调查员可能会问的问题。

你是怎么发现那座金字塔的？

拉金在高原旅行时从一个羊驼牧场主那里听说了“失落的”金字塔的事。这位名叫埃内斯托·莫罗的牧场主说，他的祖父发现了这个地方，还拿走了一些东西（吊坠和金杯），但他又说这块土地遭到了诅咒，是个可怕的地方。拉金把这归因于当地的迷信，而非任何事实依据。他很偶然地遇到了这位农夫，他说这可是交上“我们所有人这辈子的好运”才能成为首个发现这座金字塔的专业探险队，我们会把它的故事和珍宝带到外面的世界中去。



埃利亚斯、拉金和德·门多萨在科尔达诺酒吧迎接调查员们

守秘人提示：农夫埃内斯托·莫罗完全是拉金编出来的，不然要是被问到这个人是如何知道那座金字塔的可就尴尬了。

那座金字塔到底在哪？

在的的喀喀湖附近的高地，从普诺出发需要几天的旅程。拉金说他从农夫的话中判断出了金字塔可能的位置。

我们能看看你的研究报告吗？

拉金抱歉地说他销毁了自己的书面报告，因为他害怕被其他有同样想法的考古学家窃取，那样的话探险的成果就要归他人所有了。鉴于有关金字塔的消息在媒体上广为流传，任何人都可能发起探险与自己竞争。"你永远得不到绝对的安全"，他笑着补充道，"所以我把它们都装进脑子了。我记性很好，所以别担心！"如果调查员们坚持己见，拉金会承认如果调查员们有时间协助的话，进行一些补充研究可能确实会有所帮助。他建议他们去圣马科斯国立大学的考古与人类学博物馆参观，那里可能藏有一些尘封多年的旧资料。但重要的一点是，这些额外研究决不能推迟探险队的出发时间。

我们怎么到那？

拉金已经雇了三辆卡车和司机把队伍和补给品运到的的喀喀湖畔的普诺市。等到了那里，他计划买一些驮运牲畜，以及新鲜食品储备。他希望穿过这个国家到达金字塔那里的旅程最多不会超过四天。

我们需要哪些补给品？

拉金会提供一切必要的物品，但如果调查员们需要购买任何特殊物品，只要他们能出示收据，拉金很乐意为他们报销。

等我们找到金字塔之后该怎么做？

一旦我们到达那里，按计划应该勘察遗址，并搜集任何对考古学有用的东西。

我们什么时候出发？

拉金计划在3月21日星期一清晨离开利马前往普诺。他通知调查员们周一早上8点在**西班牙酒店**（第64页）与他会面。

在整个谈话过程中，路易斯·德·门多萨都静静地坐着，除了点头表示同意拉金说的话之外，他没有发表过任何意见。同样，杰西·休斯（真名杰克逊·埃利亚斯）饶有兴趣地听着拉金的话，但如果调查员们没有提问，他可能会提出一些奇怪的问题（比如旅行安排和出发时间）。

晚饭后，拉金找了个借口，说他身体不舒服需要早点睡觉。调查员通过一个**侦查**或**医学**检定会注意到随着夜幕降临拉金变得越来越憔悴，他的手在颤抖。成功的**医学**检定还能辨认出拉金的症状类似于鸦片的戒断反应。

了解你们

当拉金离开之后，杰西·休斯/杰克逊·埃利亚斯询问调查员们是否愿意和他一起喝一杯，以便更好了解彼此。一旦情况明朗，他就会询问调查员觉得刚刚听到的消息有几分属实，是否相信拉金。如果调查员们有任何疑问，埃利亚斯会告知他的真实姓名，并告诉调查员们，他觉得拉金可能会让他们陷入危险。就在这个想法刚刚渗入人心时，他会接着说他正在撰写一本关于秘鲁神秘组织的新书。特别值得一提的是，他花了一些时间在的的喀喀湖附近的地区四处旅行，搜集证据，以证明他所相信的这个具有数百年历史的死亡教派的存在。

守秘人提示：请参考**与杰克逊·埃利亚斯的联系：埃利亚斯对卡里希里的研究**（第49页），以获取有关埃利亚斯的研究和理论的更多细节，到了这个时候，他可能会与调查员们分享这些信息。

埃利亚斯了解一些有关拉金和他的探险的一些事，他会跟调查员们分享。守秘人应当在以跟调查员长时间对话的形式将这些条目呈现，并提供大量提问和回答的机会，而不是将这些信息打包直接塞给他们。

- 此前，拉金试图说服一些普诺当地人"探索"金字塔，但没能找到愿意陪他的人。从那以后，他开始寻找外国人加入他的探险。
- 圣马科斯国立大学的涅墨西奥·桑切斯教授很有兴趣参加这次探险，但是拉金没有理会他的请求。
- 桑切斯教授认为，他所在的大学里有一些相关的旧文件和文物，埃利亚斯打算明天去他那看看。也许调查员们愿意陪他去？
- 普诺的一些人警告埃利亚斯说，德·门多萨是一个"卡里希里"——一个当地民间传说中吸食人类脂肪的吸血怪物。埃利亚斯很快指出这样的怪物并不存在，这个故事可能始于16世纪征服者的到来。
- 埃利亚斯认为拉金和门多萨都可能与他正研究的邪

教有染。埃利亚斯并不确定这与金字塔之间有何联系，但他怀疑这可能是他们行动的重点。

- 当然还有许多邪教成员埃利亚斯并没见过。埃利亚斯也不知道这个邪教规模有多大，但从他听到的故事来看，他怀疑这个邪教有几十个人的规模。

只要调查员们愿意，埃利亚斯就可以把他们介绍给桑切斯教授。这样他们就可以对自己即将面对的事物更好地做些准备（见**考古与人类学博物馆**，第65页）；不过，如果调查员觉得他们有理由担心桑切斯教授的安全，并希望立即去找他，见**备选会面**（下文）。不管怎样，调查员们现在应该知道埃利亚斯的动机是什么，并且——希望——他们能把他视为盟友。

备选会面

根据在科尔达诺酒吧会面的情况，一些调查员可能会认定桑切斯教授处于危险之中，或者不想等到第二天再与他会面。如果调查员坚持立刻拜访，杰克逊·埃利亚斯可以带领调查员到桑切斯位于学校附近的家中，不过如果时间太晚，他会建议不要这样做。桑切斯和妻子玛丽亚以及他们年幼的儿子亚伯住在一间简朴的单间房子里。虽然有礼貌的他不会赶走他的新朋友和他带来的陌生同伴，但他会怀有戒心，尤其是当他们警告说他有被吸食脂肪的吸血鬼攻击的危险时。

当调查员们与桑切斯会面时，路易斯·德·门多萨正在跟踪住在大学校园附近寄宿公寓里的特立尼达·里佐。里佐熬夜为她关于加斯帕·菲格罗亚最后忏悔的笔记做最后的润色。如果调查员说服桑切斯意识到了危险，他会向他们提及里佐（假设他们还没认识她），并说她才是那个更有可能处于危险中的人。桑切斯要求埃利亚斯和调查员们马上去她那看看。如果他们同意前往，就让他们进行一次团体**幸运**检定：成功则表明他们会在德·门多萨攻击她之前赶到她的宿舍；如果失败，他们就会在宿舍衣橱的一堆衣服下面发现她那枯萎且沾满鲜血的尸体（现场描述见**里佐被谋杀**，第66页）。如果德·门多萨能够在调查员到达之前杀死里佐，他会把最后的忏悔带走，但里佐几乎完整的笔记会留在现场（**卡莱尔文档：秘鲁#3**），因为他不知道那是什么。

根据这一系列事件的顺序，假设埃利亚斯和调查员第二天仍按计划与桑切斯会面（**考古与人类学博物馆**，第65页）。如果特立尼达·里佐还活着，她会带着**黄金封印**（第68页）前来会面；否则，教授会把这个文物为调查员们带来，让他们拿去进行研究。

> ### 通俗调整：夜袭
>
> 如果调查员想让这个场景变得更加戏剧化，那么事实上一个卡里希里正在监视桑切斯的家，他在寻找机会趁教授落单时将其抓住并转化他。一个成功的侦查检定会发现一个衣着不整的欧洲人外貌的人，穿着单薄破烂的棉质衣服，徘徊在街的另一边。这是佩德罗·德·贝拉斯科，另一位最初转化为卡里希里的人。如果遭遇战斗，德·贝拉斯科会转身就逃，这可能会引发追逐，他会在走投无路时进行攻击（这场战斗的指导见通俗调整：与德·门多萨的战斗，第69页）。

西班牙酒店

调查员们住在莫里酒店时，拉金和德·门多萨都住在西班牙酒店。在利马逗留期间（前往寻找金字塔及其宝藏之前），调查员可能希望通过密切监视他们或搜查他们的酒店房间来获取关于他们雇主和他的私人助理的信息。

西班牙酒店是一间小旅馆，共有12间客房，分两层。它位于利马区的一条繁忙的商店街的拐角处。这里没有接待处，不过门厅里坐着一位身材瘦小，披着羊毛披肩，头发灰白的女士，她正和来访者打招呼。她是这里的老板娘，佩特罗尼拉·库佩缇娜。

如果调查员需要的话，酒店还剩四间价格合理的房间可以供他们租住。其中两间在顶层，靠近拉金和德·门多萨的房间。

酒店内部的装饰有些古怪，墙壁被漆成明亮的原色，上面贴着绘画和照片。公共区域摆满了各种各样的雕像、植物和艺术品。卧室的装饰也差不多，顶楼的卧室都有一个小阳台，可以通过落地窗进入。

德·门多萨的房间

拉金和德·门多萨住在隔壁。门多萨的房间几乎一尘

不染，没有私人物品，没有洗漱用品，也没有换洗的衣服。由于德·门多萨不睡觉，他的床总是整理得整整齐齐的——他晚上在利马的大街上散步，或者在拉金吸食海洛因产生幻觉时照看他。房间里唯一让人感兴趣的东西是藏在德·门多萨床垫底下的黄金之镜（**附录D：神话造物**，第649页）。

守秘人提示：如果仔细观察，一个成功的**估价**或**考古学**检定会发现黄金之镜的设计风格与拉金给他们看的吊坠相似。

拉金的房间

相比之下，拉金的房间脏乱的有些令人不适，行李箱散落在地板上，脏衣服和个人物品几乎覆盖了每一寸地板。房间的空气中弥漫着腐臭的汗水和令人呕吐的气味（如果拉金在里面的话，还有腐肉的味道）。如果拉金在房间里睡着了，或者最近睡过，床上的被单会被他的汗水浸透。

床头柜上有一个装有塞子的小玻璃瓶和一支注射器，瓶子上的标签用西班牙语写着heroína（海洛因）。瓶子里的海洛因足以达到致命的剂量。

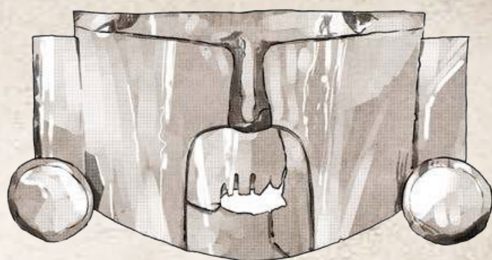
考古与人类学博物馆

埃利亚斯已安排于3月19日（星期六），也就是在科尔达诺酒吧会面的次日的下午2点，在圣马科斯国立大学的考古与人类学博物馆办公室会见桑切斯教授。

博物馆最近才兴建完成。这所大学始建于1551年，是美洲最古老的高等学府，而博物馆直到1919年才开放。博物馆是一座两层的石头建筑，它的外墙被漆成深黄色，坐落在大学校园的前面。

桑切斯教授的办公室在一楼。这间办公室通风良好，天花板很高，白色的墙壁旁是摆放书籍和文物的书架。一张大硬木桌占据着房间中央，上面堆满了文件、书籍和期刊。他在夏天开着窗户给房间通风。虽然桑切斯并未料到除了埃利亚斯之外的任何人来访，但他很高兴能与调查员们见面，并让他们一同参与讨论。桑切斯的英语水平还过得去，而且他也会尽力去适应那些听不懂西班牙语的人。

桑切斯告诉调查员，他曾多次提出帮助拉金，但每



黄金之镜

次都被无视或拒绝了。他怀疑拉金想要在不受干扰的情况下掠夺这个地方的宝物。在秘鲁并没有能限制外国人这样做的法律，这让桑切斯深感沮丧。桑切斯指的是那些以huaqueros的方式拿走他国家的宝藏的人。huaqueros是一个盖丘亚语词汇，翻译过来就是"盗墓贼"。

桑切斯认为他唯一的办法就是确定金字塔的具体位置，并抢先到达那里，尽管时间已经所剩无几了。为此，桑切斯和他的一位名叫特立尼达·里佐的学生一直在大学图书馆和档案馆里查阅与金字塔相关的各种信息。他们发现了一份可以追溯到16世纪中叶的古老文件，由一位名叫加斯帕·菲格罗亚的征服者撰写，该文件可能就与这个遗址有关。这份文件很难读懂，所以里佐一直在整理一份总结，从中挑选出相关的细节。她的工作就快要完成了，但她不得不停下来在博物馆下面的储藏室里寻找相关的文物。事实上里佐应该很快就能加入这场会面；她刚刚去取文物，随时会回来。

当大家都在等待里佐回来时，桑切斯很乐意回答调查员们关于秘鲁历史和考古学的任何问题。他是一个理性主义者，不相信卡里希里，古代邪神和他认为是民间传说的那些东西。如果调查员试图说服桑切斯，让他相信卡里希里真实存在，而且他正受到他们的威胁，他会觉得这是个礼貌的玩笑。

一段时间后，桑切斯为里佐太过磨蹭而道歉。如果调查员建议去找她，桑切斯会很高兴带路，但他怀疑她只是发现了一些有趣的东西才忘记了时间。桑切斯告诉他们去博物馆地下储藏室的路，并说他自己和埃利亚斯在这里等着，以防她刚好这时候回来（见下文，**储藏室**和**里佐被谋杀**）。

储藏室

储藏室就在桑切斯办公室的正下方，通过楼梯和光线昏暗的长廊进入。这所大学的地下室在周末十分相当安静，调查员没有看到或听到有什么人在楼下走动。

库房的门通常都上着锁，但里佐在里面工作时通常门都是半开着的。储藏室本身是一个巨大的长方形空间，长约80英尺（24米），宽约45英尺（14米），里面摆满了一排排跟天花板齐高的架子。大部分的架子上都堆放着板条箱、盒子和袋子，里面装着各种各样的历史文物。架子和容器上都贴着整齐的标签，一切都井井有条，保存完好。

储藏室里昏暗的电灯和摆放拥挤的书架导致视野并不开阔。守秘人应当在调查员环顾四周时利用黑暗中的阴影、低能见度和一排排书架之间的狭窄空间来营造气氛。

德·门多萨的任务

埃利亚斯一直在盯着门多萨，但卡里希里也一直在监视着埃利亚斯去试图弄清楚他是否构成威胁。最初，德·门多萨的计划是利用他体内携带的幼虫将埃利亚斯转化为卡里希里。但他看到埃利亚斯随身带枪，而且还对他怀有戒心。所以，他选择了一个更为周全的计划。

德·门多萨已经得知埃利亚斯去拜访了桑切斯教授，他怀疑这可能会带来麻烦，他们可能会成立另一个探险队与他们对着干，从而对拉金的任务构成威胁。为了避免这种情况发生，德·门多萨计划将桑切斯转化成卡里希里，利用他向埃利亚斯以及任何可能与他合作的人提供虚假信息。

守秘人提示：拉金的身体状况在今天（星期六）恶化了，他已经回到他的房间（**西班牙旅馆**，第64页）用大剂量的海洛因来缓解疼痛。虽然拉金身体不适，但德·门多萨还是决定要去跟桑切斯打个交道。但桑切斯正在跟杰克逊·埃利亚斯和调查员们见面，所以他转去跟踪里佐来到地下室，调查她正在做什么。在这个偏僻的地方发现这样一个绝佳的猎物之后，德·门多萨的动物本能接管了他的理智，他忍不住想要吃掉里佐而完全没有考虑后果，也对他最初打算感染桑切斯的任务全然不顾了。

里佐被谋杀

接下来的场景假设调查员来迟了，没能阻止特立尼达·里佐死于德·门多萨之手，接下来这个卡里希里会前往桑切斯教授的办公室（**德·门多萨的再次袭击**，第68页），与此同时调查员们发现了里佐的尸体。当然，根据守秘人的判断，行动迅速的调查员也有及时赶到的可能，从而拯救里佐并与德·门多萨交战（见**通俗调整：与德·门多萨的战斗**，第69页）。



德·门多萨在储藏室杀害了里佐

卡里希里的怪物形态

卡里希里恐怖的真面目会在它觅食时显露出来。它们的嘴会膨胀着向外伸出一个比人的手掌还要大的圆形吸盘。它们嘴唇的皱褶内侧覆盖着密密麻麻的倒刺，能够附着在受害者皮肤上，通常是躯干部位。一旦它们咬住对手后，它们的舌头就会变成锋利的骨刃，在受害者的肌肉上撕开一个洞。卡里希里强壮的手臂会把受害者固定在原地，接着将腐蚀性的化学物质吐到这个洞里，溶解受害者的身体脂肪，从而让卡里希里将其吸入自己身体；这种毒性胆汁还具有破坏肌肉组织的作用，所以受害者的尸体看起来会形容枯槁。整个过程只需要几分钟。受害者留下一具枯败的躯壳，看上去就像松散的皮肤包裹着一具骨架。卡里希里的口器会撕开一个血淋淋的圆形伤口，直径约6英寸（15厘米）。

将人类转化为卡里希里

卡里希里可以用它腹腔里携带着的蛆虫之父创造的幼虫来转化一个受害者。一个卡里希里一次只能携带一只这种幼虫，一旦将其吐出就需要返回金字塔进行补充。卡里希里不会吸食转化对象的脂肪，而是咬住他们的嘴唇将其固定在适当的位置，让幼虫从口腔爬进受害者的喉咙。受害者通常会因为幼虫的腐蚀性粘液引起的疼痛而失去行动能力，以致神志不清或完全丧失知觉。

如果调查员检查一个最近被感染的宿主，通过一个成功的**侦查**检定会发现有东西在他们的腹腔内蠕动。如果宿主的躯干裸露在外，这次检定会获得一个奖励骰。用手去检查宿主腹部，无需检定就能感受到皮肤底下有凝胶状的物体在蠕动，这种感觉会引发**理智**检定（0/1D2）。

一旦幼虫被植入体内，它就会在12小时内将新宿主转化为卡里希里。在感染后的一个小时内，受害者可以通过移除幼虫来避免遭此厄运。这么做需要一个困难**急救**检定来诱发足量呕吐将幼虫吐出体外，或者通过**医学**检定，利用手术方式进行移除。如果幼虫在一小时之后才被移除，在转化完成之前，每隔一小时受害者就会受到1D6点伤害。

被完全转化为卡里希里的受害者保留着他们的记忆和个性，但事到如今它们已经被饥饿和对新的神祇的渴望所吞噬了。经历这一过程的调查员会失去全部理智，成为非玩家角色。



调查员正从自己脸上拽下一只幼虫！

黄金封印

这是一块被加工过的黄金，长约2英尺（60厘米），宽3英寸（7.5厘米），厚三分之一英寸（1厘米）。它的两端都是断面，像是从一个更大的结构中折断下来的。它的重量略低于25磅（11公斤），因此对于大多数人来说，拿它用于战斗都未免过于重了。

整块残片呈一个长条形状，有四节向外突出的直角或螺旋形分岔。它的表面印着一系列不重复的几何图形，大多是正方形和长方形，无法辨认出明显的含义。这些形状完全不像任何已知的文字形式。见附录D：神话造物，**金字塔中的封印**，第649页。



在储藏室里可以发现里佐，她的尸体被书架上掉下的文物半埋着。尸体干枯的就像一具木乃伊，胸口的位置撕开了一大块血淋淋的伤口。她那张干瘪的脸上冻结着恐惧的表情，眼睛仍然瞪得大大的。在这里发现她的尸体需要进行**理智**检定（0/1D6）。调查员很容易就能注意到里佐夹克衫的口袋里半露出一个笔记本——这里面有她关于加斯帕·菲格罗亚最后忏悔的笔记（**卡莱尔文档：秘鲁#3**）。

她的尸体旁有一只被砸碎的小木箱。这个板条箱的顶部被拉开，表明它的损坏并非从书架上摔落导致，而是有人强行打开了它。木箱的残骸里塞满了稻草，从木箱里伸出来的部分看起来像是一块巨大的黄金工艺品（见上文，**黄金封印**）。一个成功的**侦查**检定会发现这块黄金上有一些刚刚留下的被烧伤的皮肤残余，尽管这东西摸起来冷冰冰的。

守秘人提示：德·门多萨发现里佐正在找的东西时，他试图拿走这个黄金封印的碎片，但却被它的力量驱赶走了。

一个成功的**追踪**检定会发现杀死里佐的人踩到了她的血液，在逃离时留下了断断续续的痕迹。这条线索会沿着一条比调查员们进入地下室时更加迂回的路线延伸到桑切斯的办公室（见下文，**德·门多萨的再次袭击**）。

德·门多萨的再次袭击

如果调查员没能救出里佐，德·门多萨就会趁其他人调查谋杀现场时溜到了桑切斯教授那边。但无论是在办公室还是其他地方，他只会在抓住桑切斯教授落单的机会时才会下手。当他发现教授和埃利亚斯在一起时，德·门多萨会试图分散注意力，把埃利亚斯（和其他调查员）从办公室引开，他会在附近放一把小火或者用剑刺伤一个无关的路人，让他大声呼救。

如果德·门多萨成功让教授落单，他就会控制住桑切斯，在逃走之前把他的幼虫吐进教授的喉咙里。等调查员回到桑切斯的办公室（大约和埃利亚斯从被分散注意力的事件中返回同时），会发现他倒在地上痛苦的扭动着，除了嘶哑地说着"他吻了我"之外，什么也做不了。桑切斯的嘴里残留着一种腐臭的白色蜡状分泌物的痕迹。除非调查员们成功帮助桑切斯，否则他就会被转化成卡里希里（见上文，**将人类转化为卡里希里**）。

袭击发生后

在德·门多萨袭击里佐和桑切斯之后，调查员们可能会决定与拉金对质。他们会在他的酒店房间里发现他（**西班牙酒店**，第64页），他服用了大剂量的海洛因来缓解他的疼痛，因而陷入了半昏迷状态。他裸露的上半身能让调查员有机会看到他的纹身和变色的静脉。

即使在吸过毒的状态下，拉金也会迅速否认他与德·门多萨的掠食行为有关。若有人说他的同伴可能并非人类，他会假装震惊（一个困难**心理学**检定能发现他在说谎）。如果调查员们说他们杀死了德·门多萨，或者把他交给了警方，拉金会假装松一口气说，"还好这怪物已经被收拾掉了"，并说他在警方的联络人会处理这件事。当然，他仍在说谎——拉金的计划只是在撞上麻烦之前赶赴普诺开始他的探险。

调查员们可能会认为拉金是无辜的，只是德·门多萨控制下的一枚棋子。拉金很乐意接受这个观点，他一边啜泣一边讲着他有多么害怕的故事。对拉金来说，重要

通俗调整：与德·门多萨的战斗

如果调查员与德·门多萨展开战斗，他们还是有较大概率取胜的——虽然他是个难缠的对手，但毕竟双拳难敌四手，尤其是在调查员还装备武器的情况下。德·门多萨有一套撒手锏——他能从受伤中恢复，甚至死而复生。他以前“死”过很多次，也丝毫没有对痛苦的恐惧——所以即使在毫无希望的情况下他也会在战斗中拼尽全力。所有的卡里希里都是如此。如果他被打败，德·门多萨的本能反应就是装死（即使他已经完全重生，可以重新站起来继续战斗）。如果调查员想检查德·门多萨是否真的死亡了，通过成功的医学与侦查组合检定可以发现，尽管他已经没有脉搏和呼吸，但他的伤口似乎在慢慢愈合（血肉正在渐渐接合）。此时如果调查员试图将德·门多萨肢解或焚烧，他会试图逃跑，这可能会引发追逐。

如果德·门多萨“被杀”，他会趁调查员找人帮忙或联系警方时装死。如果没有其他人看着，他就会站起来趁别人回来之前溜走；否则，他就会等到被送进医院太平间之后再尽快逃离。假设调查员们没有看着他的“尸体”，这样的事件就会在镜头之外发生；否则德·门多萨就会伺机而动（也许还会发动一次意外的突袭），但这一次他就会尽可能逃走而不是继续战斗到死了。这个场景可能会以德·门多萨消失在医院走廊或利马街头告终。调查员们也许会在模组接下来的部分与他再次相遇：他会尾随探险队前往普诺和金字塔，在那里他可以呼唤其他的卡里希里提供增援（见踏上探险之旅，第70页）。“杀死”德·门多萨后再次与他相遇会引发理智检定（0/1D6）。但如果德·门多萨的尸体被成功焚烧或肢解，他就会永久死亡。

当然，要是德·门多萨的尸体在没人看着的时候悄悄消失，这件事就无从解释了；警方和医院的工作人员会对这一事件保持沉默，他们不会尽力解释尸体是如何“消失”的。如果调查员们想要刨根问底，面对那些一言不发的工作人员，他们自然会碰壁，只有通过成功的话术，恐吓或说服检定，才能让他们再度开口，他们会低声嘀咕着“卡里希里”，留下一头雾水的调查员独自走开。

另一种可能是，调查员在在德·门多萨谋杀里佐再折回去攻击桑切斯（德·门多萨的再次袭击，第68页）期间将其抓住并交给警方。一旦被拘留，德·门多萨会等待时机逃跑，结果与上面提到的相同。

的是让调查员进入金字塔，鼓动他们把里面的封印拆掉拿走。他会赞同调查员们提出的各种涉及金字塔的理论，还表示下定决心不能让德·门多萨的行为阻挠这场探险——也许进入金字塔还能调查德·门多萨那可怕起源背后的真相。拉金知道，还有更多卡里希里在的的喀喀湖附近待命，如果情况对他不利，他就可以向他们求助。

如果调查员采取更为激进的方式来审问拉金，比如攻击他，用暴力或警察来威胁他，那么他内心中的奈亚拉托提普就会取代他的人格。拉金的眼睛会变为黑色，他的肢体语言变得更加跋扈，而他的声音中带着一股奇怪的共鸣。“拉金”会要求调查员们尊重“他”，否则就会受到人类无法理解的永恒折磨。以前伤害过拉金的调查员可能会遭到报复（见**扮演被奈亚拉托提普控制的拉金**，第59页）。如何回应“拉金”语调的改变取决于调查员们自己。他们可以杀死拉金/奈亚拉托提普，逃走，或者道歉来平息事态（在这种情况下，奈亚拉托提普会离开，让拉金重新掌控自己）。

开枪，打砸家具或任何骚乱的噪声都会引起酒店老板佩特罗尼拉·库佩缇娜的注意，她会威胁说要报警。但酒店里没有电话，她只好一瘸一拐地走到街上呼救。这可能会给调查员们带来一个难题：如何在不伤及无辜老妇人的情况下还能保守秘密。

踏上探险之旅

接下来会发生什么取决于调查员们到目前为止是如何处理拉金和德·门多萨的问题的。这里存在许多可能性，接下来我们会逐一讨论。

拉金存活

如果调查员们决定不杀死拉金，也许他们与他达成了协议，也可能对他留了个心眼。总之这样一来他雇佣的卡车会在周一早上出现，探险队会按原计划前往普诺和金字塔。

德·门多萨存活

德·门多萨能继续跟随探险队的前提是没有人发现他杀害里佐和攻击桑切斯的行为；但如果调查员们击败了他却没能真正杀死他，那么他就会躲在远处跟随探险队，准备等他的主人到达金字塔之后帮助他。他强烈的复仇欲望可能会促使他提早行动，一旦探险队到达普诺，他就会带领卡里希里一起发动攻击（**卡里希里在普诺的活动**，第73页）。

德·门多萨对埃利亚斯和调查员们怀有特别的敌意——每当调查员们出门他都会心怀鬼胎地跟在后面监视——而拉金则一直在控制他，不让他吃掉同伴。拉金的计划仍然是利用调查员们的贪婪和好奇心引诱他们摧毁环绕金字塔周围的封印——因为这项任务是拉金和卡里希里们所无法完成的。

拉金和德·门多萨都死了，
被逮捕了，或者藏起来了

尽管探险队的领队不在其中，但埃利亚斯仍希望继续探险。他并不知道在金字塔里等待这他们的是什么，但他已经搜集了足够的证据认为那里是秘鲁死亡教派的中心。如果他能对金字塔里的邪教有足够的了解，从而阻止或减少他们的活动，那么就能拯救许多无辜的生命。此外还有一件同样重要的事，那就是埃利亚斯的书也能得到一个令人印象深刻的结局了！所以埃利亚斯十分希望调查员们能陪他去金字塔，他也像拉金一样，毫不羞愧地暗示那里可能埋藏着的宝藏和考古发现。

桑切斯教授和里佐存活

即便桑切斯和里佐仍然健在，他们也不愿意跟随探险队，就算队里没有德·门多萨和拉金也是一样。他们二人都经历了无法解释的恐怖，他们害怕在高地上遇到接下来的事。如果调查员们坚持己见，其中一人或两人（由守秘人决定）也可能最终会同意跟随他们。如果任何一名调查员死亡或重伤，也可以扮演他们作为替代。或者，守秘人可以选择让他们在到达普诺的时候被卡里希里盯上并杀害，以此来增添几分危机感。

下一步：让调查员们知道该做什么

假设调查员拿到了加斯帕·菲格罗亚的最后忏悔或特立尼达·里佐的笔记本（二者均参考**卡莱尔文档：秘鲁#3**），以及博物馆储藏室里的封印残片（**黄金封印**，第68页），他们应该能推断出卡里希里是在封印受损后"诞生"的。基于这一点也很容易推断出，将这一段封印残片归还到它原有的位置会对卡里希里起到一些影响，至少也能对制造它们的源头产生些作用。

如果调查员没能意识到这一点，守秘人应当让桑切斯教授或杰克逊·埃利亚斯进行暗示，让他们思考其中可能存在的联系。当然调查员们能自己解决这个问题就更好了，所以守秘人还是应该避免让NPC直接去告诉他们该做什么。不同的玩家群体会对不同程度的暗示做出反应。关键的一点是，在调查员们离开利马的时候，他们应该知道里佐遗体旁发现的那部分黄金非常重要，很可能属于最初发现它的地方。

普诺

坐落在安第斯高地，
调查员们会在这里听到神与怪物的传说。

普诺是一个大约有2万人口的小城市，位于安第斯山脉南部高地。它的位置从的的喀喀湖畔一直延伸到山峦脚下，靠近水边的地区相对繁荣。这里的大部分建筑都比较低矮，一般是一到两层的砖石结构。越靠近山上，街道就越发狭窄曲折，好像迷宫一般。在宏伟的圣查尔斯·博罗密欧大教堂上可以俯瞰城市中心被整齐的花草树木环绕着的广场。

卡莱尔文档：秘鲁#3

由加斯帕·菲格罗亚于1543年用西班牙语写于一张牛皮纸上。

菲格罗亚——西班牙人，与弗朗西斯科·皮萨罗一起去过秘鲁。

根据这些文字所述，菲格罗亚在1541年皮萨罗被暗杀后就开始为自己寻找财富。与他同行的还有埃尔南多·鲁伊斯、迭戈·加里多、路易斯·德·门多萨和佩德罗·德·贝拉斯科，他们都曾与皮萨罗并肩作战。他们前往安第斯山脉南部高地寻找宝藏，希望能够一举暴富然后回到西班牙享受奢华的退休生活。

这些人听说有一座金碧辉煌的古代神庙，于是他们就动身前往了的的喀喀湖西南部的山区。他们在那里发现了一个金字塔，它的周围环绕着一个结构如同迷宫般复杂的地底通道。通道的墙壁上镶嵌着错综复杂的黄金雕刻。那些人撬下了一大块金子，把自己累得精疲力尽。当天晚上他们休息的时候，菲格罗亚的同伴们患上了一种邪恶的疾病，到了第二天早上，他们已经憔悴的快要死了。这些人抱怨着饥饿难耐，想要抓住菲格罗亚；接着德·门多萨抓住了他，开始像吸血的水蛭一样吞噬他。菲格罗亚朝他的朋友头上开了一枪，然后逃走了，临走还不忘记带上尽可能多的黄金。

菲格罗亚最终回到了利马，他想要回家，但他的身体已经被折磨的虚弱不堪。他说自己的身体已经废了，已经近乎于一具行尸走肉。

我读了菲格罗亚最后的忏悔，菲格罗亚希望消除由他的贪婪所导致的罪恶感。他相信，他和同伴们的悲惨命运是因为他们亵渎了圣地而造成的，他衷心希望能够挽回他所造成的损失。他说他仍然能听到他同伴的声音在耳边回荡，那是毫无人性的饥饿哀嚎，他还说他在黑夜中听到了另一个声音，古老而诱人，承诺如果他返回神庙就能得到永生。那个声音告诉菲格罗亚怎样和它联系，但菲格罗亚似乎太过害怕，没有去尝试这么做。

后记由一位主持了临终仪式的牧师所写，他说菲格罗亚在完成最后的忏悔之后过了一天就死了。他的临终遗言是在恳求任何神灵原谅他的亵渎。

可选：跳过普诺

来到普诺的这一部分在很大程度上是可选的。如果游戏时间紧迫或者守秘人想要保持快节奏，那么本节的一些特定事件是可以跳过的。调查员在普诺时可以通过与当地的雅提里交谈来确定金字塔的具体位置（与娜依拉会面，第74页），此外调查员们被卡里希里跟踪时也是制造紧张气氛的机会。

普诺还为调查员们提供了购买食物，租用牲畜，对当地情况产生更多的了解的机会。根据团员的要求，这些部分没必要都通过角色扮演来进行，守秘人可以简单的让调查员们购买物资，而不会遇到任何阴谋。只要守秘人愿意，为了节省时间，可以假设特立尼达·里佐关于加斯帕·菲格罗亚最后忏悔的笔记中包含的细节已经能够提供足够的信息来确定遗迹的位置，从而使调查员可以直接前往那里，不必再与娜依拉交谈。

高原反应

调查员前往普诺的途中会在短时间内从海平面高度上升到高海拔地区。每个调查员都应该进行一次CON检定；那些失败的人会经历高原反应，表现出一些与稀薄空气有关的症状。这些症状包括疲倦、头痛、头晕、气短和恶心。这些症状在多数情况下只有受到刺激时才会体现，但调查员们发现自己需要高强度消耗体力的情况下，可能就必须在*技能*检定上取得更高级别的成功，或者在战斗中追加惩罚骰（例如斗殴），具体由守秘人决定。

产生高原反应的调查员只要还停留在高原地区就要每天进行一次CON检定，看看他们是否适应了稀薄的空气；如果成功，他们就不再遭此折磨了。他们也可以通过咀嚼古柯叶或喝古柯叶茶来缓解严重症状。杰克逊·埃利亚斯和娜依拉（与娜依拉会面，第74页）可以把这种方法告诉那些正在遭受高原反应折磨的调查员。

城市周围的乡村有许多农场，玉米、土豆和藜麦是这里的主要农作物，这些庄稼具有耐寒性，能够在高海拔地区生长。当地农民也饲养羊驼和美洲驼，大群的羊驼是十分常见的场景（也是任何追逐场景的潜在障碍）。

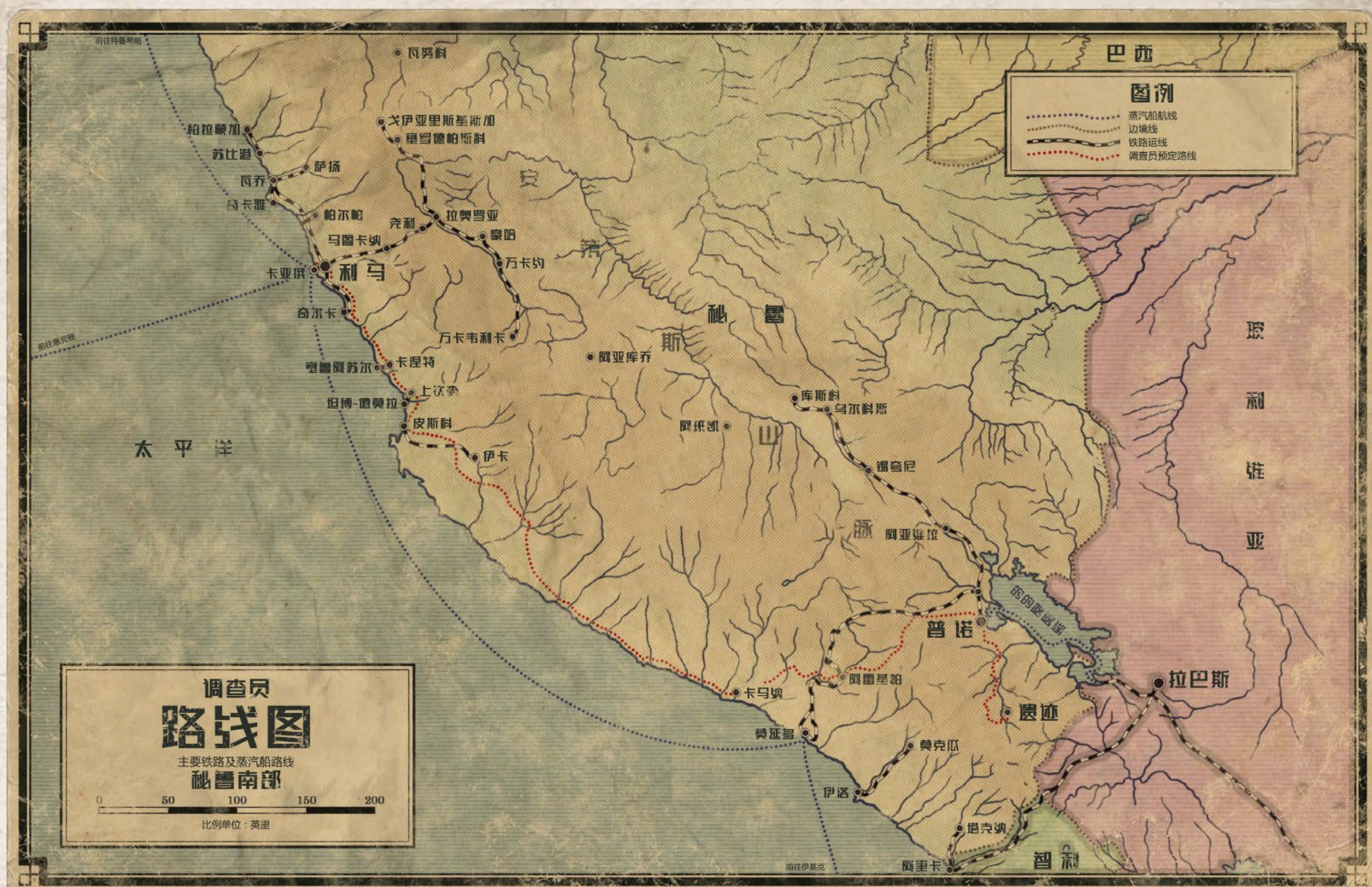
20世纪20年代的普诺很少有游客到访，因此当地人对调查员们很感兴趣，十分欢迎他们的到来。调查员们在市场和商店里能买到前往金字塔途中所需的大部分物资：从驮货的骡子到武器（包括炸药），尽管对于调查员这样的外国人来说，价格会比平常贵一倍。如有必要，请参阅克苏鲁的呼唤规则书中20世纪20年代的装备清单；里面大多数物品都可以用双倍的价格购买（考虑到当地的情况，这个价格还在合理范围之内）——建议守秘人无需在这里太过在意钱的数字，让调查员购买他们认为需要的东西，不必过分担心账目上的问题。

普诺有秘鲁民间传说之都的美誉，调查员能在这里打听到许多奇闻怪谈（**与娜依拉会面：该地区的其他民间传说**，第75页）。这里保留了来自印加古代文明的传统，与西班牙殖民者所带来的天主教信仰共存着。普诺这座城市的历史作为艾马拉文化和盖丘亚文化的交汇点，进一步加深了这种融合。调查员来到这里可能会遇到各种各样的天主教宗教节日，以及以民间舞蹈、色彩鲜艳的服装和不同寻常的面具为标志的古老庆典。

的的喀喀湖

的的喀喀湖是南美洲最大的湖泊，长100多英里（160公里），最宽处宽50英里（80公里），普诺就坐落在这座湖畔。它横跨秘鲁和玻利维亚边境，海拔超过12000英尺（3658米），被认为是世界上海拔最高的可通航湖泊。由于蒸发作用导致湖水微咸，这里是大量鱼类和茂密芦苇的家园。

靠近普诺的湖面上有着十几个浮岛。这些人造岛屿是由芦苇和泥浆搭建而成的平台，它的大小足以容纳好几个芦苇小屋。屋子里居住着在在水中捕鱼的乌鲁人。



调查员穿越秘鲁南部路线图

前往普诺

从利马出发通常的路线是乘船，途经莫延多，然后转乘火车到普诺，总共需要花费一天半的时间。尽管如此，拉金还是雇了三辆卡车，将探险队和物资从利马直接运到普诺，卡车将于3月21日星期一早上8点来到西班牙酒店。

如果拉金死了，或者因其他原因无法一同前往，那么调查员就需要进行**取悦**，**话术**，**恐吓**或**说服**检定，让司机抛下他出发。如果有必要，桑切斯教授可以安排换一辆卡车，或者让调查员和埃利亚斯选择轮船和火车。这里假设调查员和埃利亚斯在乘坐了拉金提供的卡车。

这段路途大约有800英里（约1300公里），需要花费三天时间，沿着海岸线到卡马纳，进入安第斯山脉，接着穿越高地。在旅途的后半段，调查员们会沿着蜿蜒的山路行进，空气会变得越来越稀薄（见上文，**高原反应**）。

乘火车旅行就比较麻烦了。虽然利马和普诺都通了铁路，但它们之间的铁路线并没有互相连通；这两条铁路线之间有200多英里（320公里）的距离，而且这些铁路主要分布在山区。调查员们得先换乘当地的公共汽车——或者可以搭便车（畜力车）说服当地人送他们一程——才能到达另一条铁路线，如果他们携带了大量的装备，情况还会更加复杂。如此一来他们在旅途上至少要耽误一个星期的时间。

1921年利马和普诺之间没有商业航空服务（在通俗克苏鲁游戏中可以租用私人飞机）。拥有私人飞机的调查员可以从利马直接飞往普诺，但鉴于历史记载的首次飞越安第斯山脉的时间是1922年，所以这种场景更适合通俗克苏鲁。

卡里希里在普诺的活动

直到最近，卡里希里都一直避开普诺；他们头脑简单，人数少，外貌引人注目。所以对他们来说在更偏远的地区寻找猎物要更加简单和安全。然而拉金的到来使得卡里希里变得更加聪明，他们转化的人数也越来越多，其中包括一些来自普诺和周边地区的人。这让他们的胆子渐渐大了起来，虽然他们还是很少在城市里掠食人类，但这样的事件偶有发生。这种掠食活动的增加让该地区的人变得有些多疑，卡里希里的欧洲人外貌意味着白人

调查员可能会受到怀疑，他们如果跟当地人发生冲突，就很可能会受到身体上的威胁。

无论任何时候普诺都有六个卡里希里正在活动。它们大多数都只是出来觅食，不过更聪明的会留意威胁。如果调查员在利马干掉了拉金，而德·门多萨恢复了生命力，他就会通过电报与普诺的卡里希里同伴取得联系，警告他们杰克逊·埃利亚斯一伙人正在去那边的路上，他们会对计划构成威胁。调查员可能会发现自己无论走到哪里都会有人尾随，尽管卡里希里要等到调查员走到偏僻无人的角落才会发动攻击。如果发生这种情况，守秘人应当按每两个调查员就增加一个卡里希里来进行人数的分配（见**卡里希里角色数据**，87页）。

根据调查员在普诺停留的时间，德·门多萨有可能赶上他们。如果调查员之前认为他已经死了，那么让他出现在普诺肯定会引发不安，尤其是出现在调查员遭遇袭击的时刻。或者，守秘人可以等调查员们到达金字塔（**遗迹**，第77页），修复了封印（**污秽之池**，第80页）之后再让德·门多萨出现。

与娜依拉会面

如果调查员们无法确定金字塔的确切位置，杰克逊·埃利亚斯可以带他们找一个住在普诺的熟人，她对当地的历史、神话和传说非常了解。娜依拉是一位雅提里（指一种医师和富有智慧的女性），今年早些时候埃利亚斯拜访这个地区时，娜依拉为他关于卡里希里的研究提供过帮助。埃利亚斯认为她当时所说的大部分都是迷信，但如果在利马亲眼目睹了拉金和德·门多萨的真实本性，他就会改变自己的观点了。

埃利亚斯知道娜依拉住在普诺旁边山上的一间小屋子里，但他怀疑（的确如此）她可能藏起来了。娜依拉告诉埃利亚斯，她觉得卡里希里知道了他们之间的谈话，接着她就被跟踪了。到达普诺后，在询问了一些共同的熟人之后，埃利亚斯了解到娜依拉住在朋友那里，就在的的喀喀湖上的一个浮岛上。

娜依拉藏身的浮岛距离普诺大约2英里（3公里）。这里住着7个渔民和他们的家人。埃利亚斯可以找一个出租芦苇船的人载他们去岛上，他会建议至少有一些调查员能陪着他，以确保他的安全。

和埃利亚斯一起去拜访娜依拉的人可以尝试进行**侦查**检定来注意到，当他们接近码头准备上船的时候，有人正在观察他们，那是一个中年女人和一个十几岁的男孩——都是最近被转化的卡里希里——正假装随意闲逛的同时悄悄地盯着埃利亚斯。除非有人阻止他们，否则他们会偷一艘船，跟随埃利亚斯和他的同伴泛舟湖上。

守秘人提示：即使调查员们没注意到他们，这些卡里希里也不会在岛上靠岸。他们只会远远地观察，看看埃利亚斯和他的伙伴要做什么。调查员们此时还会有最后一次机会进行**侦查**检定，以发现他们正被人观察着。如果卡里希里发现娜依拉，他们晚上会带上增援回来，杀死岛上包括她在内的所有人——除非调查员们阻止。

虽然岛上的其他居民可能会对一整船的陌生人的到来感到担心，但娜依拉一眼就认出了埃利亚斯，并告诉这里的主人他们是朋友。跟她一同走在浮岛上的调查员可能会感到心惊胆战，毕竟每走一步这个浮岛都会轻轻在水面晃动。

除非有调查员会说西班牙语，否则埃利亚斯会充当翻译，因为娜依拉不懂英语。娜依拉像个喜剧演员一样喜欢恶作剧，比如给调查员一块干肉，做出让他们吃一口的手势，然后当他们发现那是一块干木头时大笑起来。娜依拉的热情和友好很快就驱散了所有的紧张气氛，尽管关于黑暗话题的讨论很快就会开始。

如果埃利亚斯和调查员分享了他们在利马的研究细节，娜依拉就能为金字塔提供一个精确的位置。她还可以尝试回答调查员们可能会问到的关于卡里希里、金字塔或当地流传的民间传说等各种方面的问题。

娜依拉讲述金字塔的故事

娜依拉知道一个古老的故事，讲述一个上古邪神如何从天而降，落在的的喀喀湖里。饥饿的它爬出湖来，吞噬了所触及的一切。诡术师英雄埃克科给邪神展示了块茎和蛴螬，告诉它地底下才能找到最有营养的食物。在食物的诱惑下，邪神对埃克科信以为真，爬进了一个古老的犰狳洞穴。埃克科立刻用石头盖住了洞口，困住了里面的邪神。他告诉人们这里是一个神圣的地方，让他们在上面建一座神庙，用"黄金制成的咒语"将其封印。从天而降的邪神至今还困在神庙之下，知道这个故事的人都离它的坟墓远远的。因此，普诺本地人几乎不会靠

近金字塔附近的任何地方，这里也就被大部分人遗忘了。

关于那些卡里希里

虽然埃利亚斯来高地之前就听说过卡里希里，但他所知的细节部分全都是出自娜依拉之口。埃利亚斯之前对娜依拉那些天马行空般的故事不屑一顾。但目睹过卡里希里的骇人本性之后，这次的他不得不相信这离奇之事了。

若被问及“卡里希里”这个词的含义，娜依拉解释说这个词义源于“用刀切割东西”。她告诉调查员们，卡里希里的传说在秘鲁和玻利维亚家喻户晓，尽管他们的叫法和描述因地区而异，但据娜依拉说，比较常见的说法称卡里希里是一个戴着宽边帽子身材高大的白人。他带着一把长刀用来屠杀人类，偷走他们躯体内的脂肪。此外，他还会给人下药，再用魔法和奇怪的工具提取他们的脂肪，让他们苟延残喘地慢慢死去。娜依拉听到的第一手故事是说卡里希里用嘴把脂肪从人体内吸出来，就像个人形水蛭一样。

娜依拉知道该地区的人们很快就控诉那些征服者就是卡里希里，他们窃取当地人的脂肪来治疗伤口或者给武器涂油。后来还有传说称卡里希里祭司，用偷来的脂肪制作圣油作为祭品献给他们的神。所有这些故事的共同点就是卡里希里是白人，而且通常是西班牙人。

自从娜依拉告诉埃利亚斯路易斯·德·门多萨可能就是卡里希里之后，她就觉得自己被人盯上了。所以她躲到了浮岛上。最让娜依拉感到不安的是，她认为跟踪她的那些人不符合对卡里希里一贯的描述。这要么意味着传说不够完整，要么就是他们的影响正在逐步扩散。

当地的其他民间传说

娜依拉知道很多有关怪物和当地民间传说的故事，只要调查员们愿意听。

- 根据印加人的说法，的的喀喀湖是人类的起源之地。在很久很久以前，创世神维拉科查（Viracocha）——也被称作Con-Tici——携着人类从水中升起。他用太阳、月亮和星星装点天空，还命令人类散播到世界的各个角落。
- 当地的人们把这片湖本身视为一个女神——玛玛科塔（Mamacota）或水之母——并为她塑造了一尊神像。这个神像被称为科帕卡瓦纳（Copacahuana），它用蓝绿石塑成，身体像鱼，头部是一个女人的形状。当西班牙人征服这一地区时，他们认为这是异教崇拜，但是当地对女神的崇拜如此根深蒂固，以至于他们只能用圣母玛利亚的雕像代替这个雕像。至今人们仍然崇拜着她。
- 漫游者们要小心在洞穴和山坡上发现的遗迹，那是由骸骨构成的马丘库那（machukuna）的沉眠之处。白天，它们在田里劳作，给庄稼施肥。一些人认为这是马丘库那对活着时候犯下的罪行的救赎，通过努力劳动，它们可以重新长出肉体。这些东西不一定危险，它们可能会寻找愿意给它们食物的人类。但人们认为伴随着它们而来的风会带来疾病和厄运。
- 还有一种比马丘库那危险得多的生物叫做苏可（suq'a），它们寻找人类可不是为了忏悔自己的罪行，而是为了杀死并吃掉他们。娜依拉若有所思的说，这个苏卡可能跟卡里希里有关。

守秘人提示：苏可也许是一具被幼虫复活的木乃伊，类似于在遗迹中遇到的那具尸体（**一堆破布**，第80页）。

娜依拉能提供的帮助

如果有任何调查员受伤，娜依拉很乐意提供医疗援助（这种治疗类似于必然成功的急救或医学检定）。尽管



通俗调整：卡里希里的伏击

守秘人可以在普诺花些笔墨来增加一个紧张而具有吸引力的动作场面。这座城市里的卡里希里——既有最初的征服者，也有最近被转化的成员——正在跟踪调查员们，观察并等待着发动攻击的时机。

在娜依拉的场景差不多告一段落时，卡里希里就会袭击她在岛上的住所。如果英雄们想要拯救娜依拉的生命，他们就必须采取行动来保护她。另一种可能是，一伙卡里希里会在调查员们在普诺街道上搜集补给时发起袭击——也许是在夜幕降临他们正准备返回之时。建议每两个调查员就增加一个卡里希里。



她愿意帮助埃利亚斯和他的朋友们，但娜依拉会拒绝陪他们一起前往金字塔的请求。她是一位老妇人，她不认为自己的健康状况能胜任长途跋涉还要穿越崎岖的地形。这种任务还是留给"漫游者"（她这样称呼埃利亚斯和调查员们）们吧。她可以告诉调查员们最好的补给来源，以及在哪里可以找到驮货的骡子以便他们穿越高地。

调查员们享受了娜依拉的热情款待，又获得了驮畜和补给，接下来通往金字塔的旅程就可以开始了（见下文，**穿越高地**）——除非在城市里遭遇卡里希里导致计划推迟。

穿越高地

穿越乡野到达遗迹要花费大约三天的时间，需要从普诺朝东南偏南方向行进大约70英里（110公里）。一路上的景观既有草原、丘陵，又有峡谷和山隘。也许他们还能看到安第斯秃鹰，眼镜熊，甚至是飞奔的美洲豹。正在休息的调查员可能会被一只正从灌木丛中爬过头顶的30英尺（9米）长的水蟒吓一大跳。

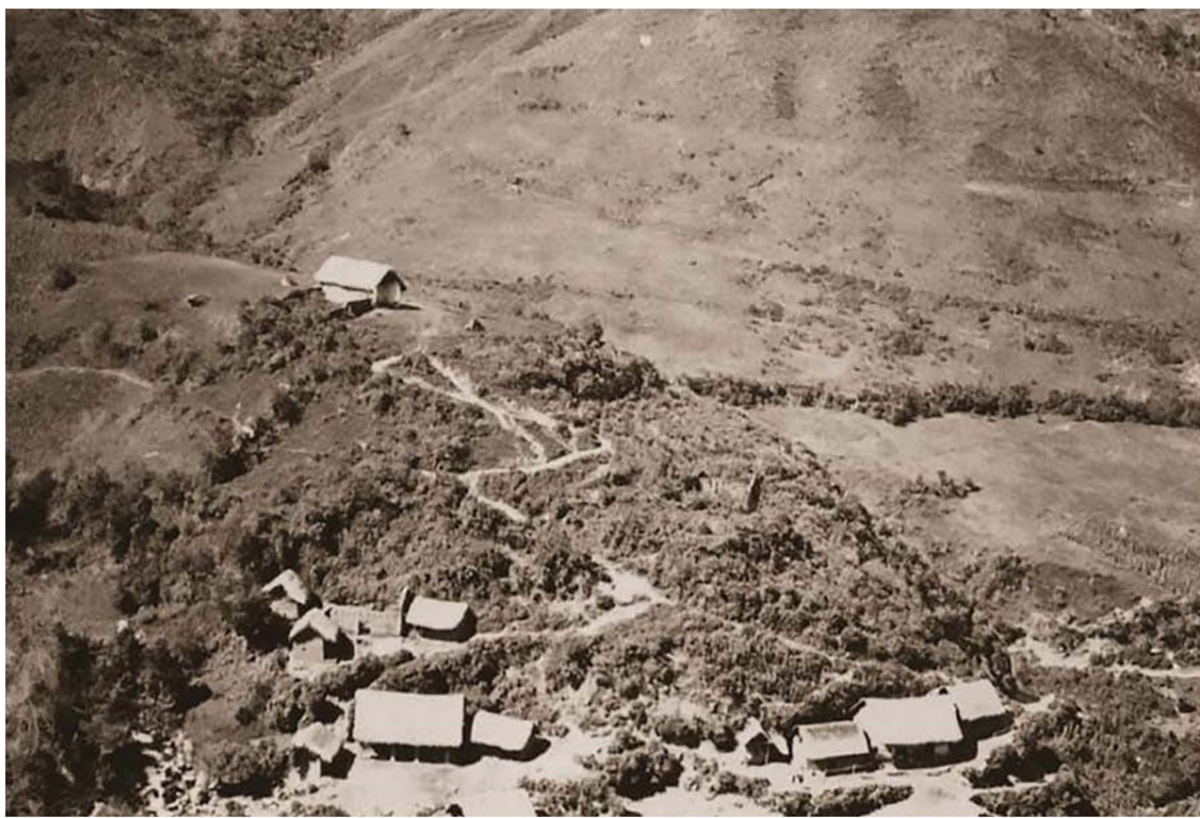
即使在夏末，夜间气温也会降到零度以下。未携带合适的帐篷、保暖衣物或厚重毛毯的调查员必须进行**生存（山地）**检定，否则就会受到1点（每晚）的寒冷伤害；如果他们没有生篝火，伤害就会增加到1D2+1点。当然埃利亚斯肯定会根据他在这里待过的经验建议生火。

下列遭遇——**兽性卡里希里，农夫，一对旅者**——可以按顺序发生，也可以按守秘人的意愿来排序。最终，当守秘人认为合适的时候，小队就会到达**遗迹**（第77页）。

兽性卡里希里

第一天晚上，大约凌晨三点。一个卡里希里发现了调查员的营地。作为少数几个没有见过拉金的卡里希里，它的智力还没有恢复，所以这个留着棕色长发，穿着肮脏破布的老年征服者就像个在掠食的野兽一般。基本上，在调查员们还没看到它之前就能闻到它的臭味。

如果调查员们生了一堆火，兽性卡里希里就会躲在暗处伺机而动。虽然它更想捕食睡着的人类，但只有在目标落单的时候它才会发起攻击。否则它就会悄悄爬进来捕食驮畜（假设调查员在旅途中带着驮畜）。遭受攻击时，任何醒着的调查员都可以通过**聆听**检定发现该生物；睡着的调查员要进行困难**聆听**才能被吵醒。如果没人注意到这次袭击，调查员们第二天早上会发现少了一头驮



前往遗迹的旅程蜿蜒跋涉穿越秘鲁高地

畜，这可能会使他们被迫放弃一些补给品。使用卡里希里属性表中的最低INT，第87页。

农夫

第二天，调查员听见远处传来了枪声，从山顶上望去，山另一边大约半英里（800米）远的地方有两个人影。那是一对名叫胡里奥和多明戈·塞斯佩德斯的父子，他们在那里寻找一头丢失的羊驼。几分钟前，两个卡里希里攻击了他们（两个人的描述见下文，**一对旅者**）。胡里奥用他的步枪驱赶他们，但就在那时其中一个家伙从他儿子身上吸走了很多脂肪。多明戈躺在地上，他的衬衫被撕得稀碎，上面沾满了鲜血，胸口有一个裂开的伤口。

胡里奥听过卡里希里的传说，所以他也知道是什么东西攻击了他们。他还知道传说中卡里希里是一副欧洲人血统的长相。如果有白人调查员接近他们，他会以为是卡里希里回来要了结他们父子俩了。除非调查员成功通过**取悦**，**话术**或**说服**（用西班牙语）检定，否则他会用他的步枪驱赶他们，他只会主动射击靠近他的人。在事态变得麻烦之前，埃利亚斯可以介入，帮助农夫冷静下来，可以用给调查员做翻译的形式为他们的社交技能提供奖励骰。事态平息之后，胡里奥愿意接受调查员为他儿子提供的任何帮助。他还能指出卡里希里来的方向：也就是金字塔所在的方向。

虽然假设中胡里奥和多明戈遇到调查员之后会返回自己的农场，但如果有需要，胡里奥也可能出于对调查员施以援手的感激而同意陪他们前往金字塔。当然，在这种情况下他得先带儿子回家；他也欢迎调查员去他那做客。这趟路途会花费他们当天所剩的全部时间，这意味着调查员们就不会遇到袭击多明戈（见下文，**一对旅者**）的卡里希里了；然而作为回报他们会吃到一顿丰盛的晚饭，晚上还能在室内睡觉，等到第二天早上就可以继续他们的旅程。具体数据可参阅第85页的**胡里奥·塞斯佩德斯**和**多明戈·塞斯佩德斯**。

一对旅者

第三天，当调查员接近他们的目的地时，让他们进行一次**侦查**检定；成功则可以发现两名卡里希里正在谷底的草丛中行进，在他们前方约半英里（800米）处。

其中的一个是佩德罗·德·贝拉斯科，最早的征服者，穿着轻薄的棉质衣服。他的同伴是一位来自普诺的年轻女子，名叫纳西萨·基斯皮，最近才被转化。他们正要前往金字塔，把胃里的东西吐给蛆虫之父。

除非他们想跑过去追上对方，否则调查员们可以沿着卡里希里行进的路线穿过高高的草丛，无需进行**潜行**检定，如此一来他们在离天黑还早的时候就能找到遗迹的位置。如果调查员们选择攻击或吓走卡里希里，他们就需要进行CON和**导航**的组合检定来抓紧时间追赶怪物；否则，失败将意味着调查员们疲惫不堪还迷失了方向，最终到达遗迹时天已经黑了。

遗迹

死寂的高原上矗立着一座古老的金字塔；在那腐朽的石头之下，某种黑暗之物正在等待着。

金字塔所在的遗迹位于一座高原之上，在那里可以俯瞰到一个深深的风蚀山谷。附近的土地贫瘠，植物稀少。进入这座高原最容易的办法是从上而下，通过爬上附近山峰边缘的小路再缓缓爬下山谷。这条路十分陡峭，很难把成群的动物带进遗迹中去，这么做需要进行**骑术**，**驯兽**或**生存（山地）**检定才能成功。此外也可以从下面山谷中的陡峭的岩石斜坡攀登而上。后一条路需要进行一个**攀爬**检定才不至于被卡在半路上。

这座贫瘠的高原上寸草不生，尘土飞扬。只因为那座人工建筑的存在才打破了遍地褐色尘土的单调。在这里可以听到风中那可怕的尖声呼啸。尽管天气很冷，但调查员们注意到，他们越靠近遗迹，空气中的飞虫就越来越多。一个成功的**博物学**检定可以鉴别出它们是丽蝇，通常以腐肉为食。随着调查员们的接近，腐肉的味道也越来越浓烈。

金字塔遗迹

遗迹及地下隧道平面图

0 10 20 30

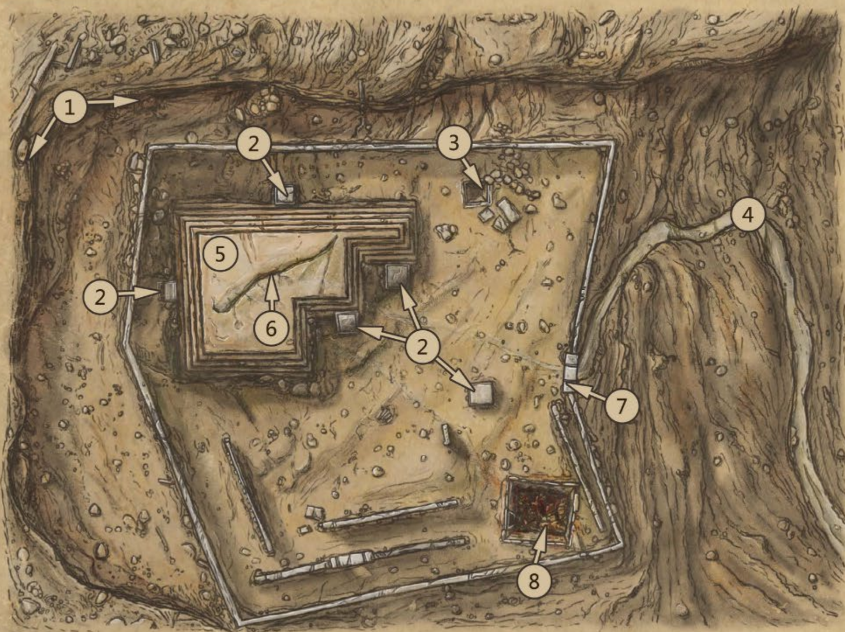
比例单位：码



墙壁浮雕细节

地点注释

1	周围的悬崖	7	入口大门
2	通风口	8	尸坑
3	敞开的通风口	9	一堆破布
4	小径	10	内室
5	金字塔	11	蛆虫之父囚禁处
6	裂缝	12	污秽之池



遗迹俯视图



地下通道平面图

俯视遗迹

从上方俯视，可以看到遗迹的一些关键特征。遗迹四周环绕着一堵石墙；石墙的一部分埋在淤泥之中，可见部分大约凸出地面6-12英尺（2-4米），很难说它以前有多高。围墙很容易就能翻越，只需爬上土坡再翻到对面就行，无需进行攀爬检定。另外围墙上还有一道大门，它的形状是个长方形的入口，两侧是巨大的石头，顶部则是风化的石雕。石雕看起来像一个人头形状，但它更加细长，还张着看起来有些荒诞的大嘴。一个成功的**考古学**检定能发现这些建筑的设计风格类似于的的喀喀湖南部与玻利维亚接壤地带的蒂瓦纳库遗址。虽然石雕的形式有些不同，但相似之处能表明它们是同一批人建造的。从距离的的喀喀湖60英里（96公里）来看，这个地方很可能离他们的主要城市比较远。

如果调查员没有将正前往遗迹的那两个卡里希里（**一对旅者**，第77页）杀死或者让他们失去行动能力，就会在石墙内侧看到他们。其中一个正爬上金字塔的台阶，另一个则在下面等待。当这个卡里希里爬到顶部时，它走到一块有裂缝的石头旁，跪在那往洞里吐出一股白色黏液。这个过程持续了一分钟。等第一个卡里希里完成了给邪神喂食的工作之后，它就会爬下来，让第二个去重复这个过程。完成供奉后的它们都显得十分疲惫。它们吐完之后就走到金字塔的另一边，消失在了视线之外。

守秘人提示：卡里希里们进入**尸坑**，穿过尸堆爬进通道，从那里进入**内室**（第79页）休息去了。

墙内

遗迹的主结构是一个有着宽阔平整顶部（见下文）的阶梯形金字塔，它的大部分都位于地下。建筑周围交织着残破的内墙，其中大部分已经伴随着岁月而坍塌。其中一些墙壁上开着拱门，看起来像是其它建筑的残骸。这些墙壁上以固定的间隔雕刻着和主入口一样的头颅雕塑，只不过要比那个小上一号。风持续不断的吹过它们张开的大嘴，发出令人不安的呼啸声，这就是调查员接近遗迹时听见的那种声音。

墙内的地面凹凸不平，地上布满了淤泥被风吹而形成的土丘。其中一个土丘掩盖着一口竖井，竖井向下延

伸到底下的通道中，顶部盖着一块破碎的石板，可以通过一个成功的**考古学**检定或一个困难**侦查**检定发现。以上任何一项检定成功还能发现附近有许多类似的竖井，每一口上面都盖着完好的石板。如果调查员们互相协同进行搜索但检定失败，让他们进行一次团体**幸运**检定：如果失败，运气最低的调查员会被破碎的石板绊倒，从缝隙中跌入大约15英尺（4.5米）深的竖井，受到1D6点掉落伤害。如果他们在附近搜索时采用孤注一掷并失败也会产生这种后果。如果调查员们通过团体幸运检定，其中的一个人会差点绊倒但及时的恢复了平衡，然后发现了竖井的存在。进入任何一个竖井，调查员们就会来到**通风孔**和**通道**（见下文）。

金字塔

这座建筑大部分被埋在地下，只有最上层的五级台阶暴露在地表之上。金字塔的台阶用粗糙的石头雕凿而成，由于年代久远而磨损开裂。每一级台阶约高5英尺（1.5米），这个高度使得想要爬上去的人每次只能爬上一级台阶。一条狭长的裂缝斜穿过金字塔的顶部，裂缝最宽的地方不超过3英尺（8厘米）。这里弥漫着腐败的气息，苍蝇在裂缝周围不断地嗡嗡作响。在这里通过成功的**聆听**检定的调查员会听到底下传来液体渗出和冒泡的声音。如果调查员想要拓宽裂缝或窥视内部，请参阅**蛆虫之父**，第82页。

尸坑

在金字塔的背面有一个从调查员进入的方向看不见的大坑——坑大约15英尺（4.5米）宽，10英尺（3米）深，里面填满了人的尸体。调查员在遗迹附近进行调查时越靠近尸坑，周围嗡嗡叫的苍蝇就越多，腐烂的恶臭气味也越浓烈。坑里的尸体都瘦骨嶙峋。好多尸体都看起来有些年头了，已经变成了仅仅粘连着些许干枯碎肉的白骨。靠近堆顶的尸体相对新鲜。一个成功的**侦查**检定可以透过尸骸发现坑壁上通道入口的轮廓；此外观察的人还会注意到坑底有一些金色闪闪发光的东西（这是一些零碎的金币和珠宝，是卡里希里们处理尸体时落下的）。要进入**通道**，调查员们需要爬进坑里，从尸堆中穿过（无需检定），移开尸体向前穿行；但这样的行为会触发**理智**检定（1/1D4）。

通道

遗迹的地下有一个狭窄的隧道网络，深约100英尺（30.5米），它们的墙壁上排列着一块块石板。这些通道环绕着金字塔底部，可以通向**内室**（第79页）和**尸坑**（上文）。这些通道的高度大约为4英尺（1.2米），宽度约为10英尺（3米），在通道中行走必须四肢着地弯腰前行。通道地板上布满了灰尘和碎石砾，因此调查员只能缓慢前进；爬行时稍不小心就会划伤手和膝盖（如果DEX检定失败，将受到1D3点伤害）。通道的天花板上偶尔还悬挂着一簇簇小钟乳石，那是滴水留下的石灰石沉淀。通道中的腐烂气味令人窒息，空气中充满了嗡嗡叫的苍蝇。除非调查员能用掩盖气味的东西捂住鼻子和嘴，否则他们就得进行CON检定从而避免在通道里的接下来10分钟（在那之后他们会习惯这种气味）被熏的恶心呕吐，导致进行任何检定都必须附加一个惩罚骰。下文会描述通道的具体位置。

通风孔

这些竖井有15英尺（4.5米）深，一直延伸到地面，竖井内部是和通道墙壁相同的石板。竖井底部平坦但有出口，以60度角向下倾斜连接大约85英尺（26米）之下的主通道网络。

每个通风孔顶上都盖着一块石板，尽管其中的一块已经破碎。如果不使用绳索，控制速度向下攀爬需要进行**攀爬**检定（**跳跃**检定亦可，根据守秘人判断）。从竖井中掉落会受到1D6点伤害。不用绳子从通风孔里爬到地面需要进行困难**攀爬**检定。到达底部后，调查员就可以通过一个成功的DEX或**攀爬**检定在进入主通道时避免摔倒在倾斜的通道上，受到1D6点伤害（使用绳索固定自己就无需技能检定了）。

内室

金字塔的建造者最初在这个房间里塑造环绕基座内壁的黄金封印。在那之后，卡里希里们占据了这个房间。他们把祭品吐出来供奉给邪神之后就到这里休息，还把从受害者身上拿走的贵重物品存放在这里。除非调查员杀死或赶走了他们看到的两个卡里希里（**一对旅者**，第

77页），否则它们现在就睡在一张垫子上，像两具尸体般一动不动。此时的它们处于无助状态，可以不受任何风险将其杀死或使其丧失行动能力——除非调查员主动唤醒它们再与之战斗，但刚睡醒的它们头脑昏昏沉沉的（可以在战斗检定中追加一枚惩罚骰）。

这间房间是一个大约20x20英尺（6x6米）地面平坦的石质房间。地板上有三个肮脏的芦苇垫，回到这里的卡里希里会拿它们当床。房间的其余部分堆满了各种各样的钱币、珠宝、钟表和古代工艺品，从当代到前印加时期都有。大部分物品都是黄金制成，和各种无用的小饰品混放在一起。从遗迹中拿走这些物品不会对金字塔监牢之下的存在造成影响；它们只是这些奴仆出于贪婪本能搜集的战利品。考虑到重量和将驮货的骡子运到现场的困难程度，将它们带走的难度还是比较大的。

守秘人提示：所有贵重物品的总价值约为20万美元，假设调查员每人只能携带价值2000美元的物品（如果使用骡子能携带价值5000美元）。请注意，杰克逊·埃利亚斯也拿走了一些宝物（详见**尾声**，第83页）。

金字塔基座

金字塔的底部被通道环绕，通道内壁上镶嵌着黄金雕刻，形状和在大学中找到的那部分类似（**黄金封印**，第68页）。镶嵌物是一块整体，它与和金字塔周围的墙壁锤打为一体——除了被德·门多萨和他的同伙破坏的那部分（见下文，**污秽之池**）。石灰岩沉积物和灰尘掩盖了大部分的黄金光泽。

如果调查员足够愚蠢（或贪婪）到把残存的封印也掠夺一空，这会进一步削弱对蛆虫之父的囚禁。破坏封印的一部分会让监牢中的存在开始扭动，岩石和灰尘从低矮的天花板上落下，造成类似一场小地震的效果。继续破坏会导致通道和金字塔墙壁上的裂缝扩散开来，腐臭的白色液体和幼虫也可能会泄露到通道中。此时调查员们就得做一次团体**幸运**检定，失败则表明1D3只幼虫被释放了出来（**卡里希里幼虫**，第88页）。团体幸运大失败表明调查员周围的通道坍塌，造成1D8点生命值损失（如果**闪避**或**跳跃**检定成功，可以避免伤害），在场的所有人都会被困在里面，直到他们自己慢慢挖出来，需要花费1D4+1小时。

一堆破布

从远处看，这具干尸就像一堆碎布、树枝和其他碎屑。调查员要走到20英尺（6米）内才能看清楚它究竟是什么。尸体被腐烂的羊毛和棉花所包裹，腐烂肮脏程度之深使得无法辨认出那是什么衣服。

靠近之后，调查员们可以进行一次**侦查**检定：成功会发现颅骨的眼眶里有一些白色的闪闪发光的东西在动。这个就是神之幼虫。虽然尸体已经严重腐烂，幼虫无法将其转化为卡里希里，但它仍然能够赋予木乃伊活动的能力。如果调查员注意到尸体，之后再返回此处的时候可以通过INT或**侦查**检定来注意到它的位置发生过轻微的移动。

如果调查员跟木乃伊离得太近，它会试图抓住他们。它的目的是控制住调查员足够长时间，好让幼虫钻进他们的身体，同时它也很乐意在制服调查员的过程中伤害他们（**活化木乃伊**，第88页）。如果调查员摧毁了木乃伊，他们就得做一个**幸运**检定，失败表明他们打坏了木乃伊的头盖骨，幼虫被释放了出来，现在他们必须对付这只企图占据他们的幼虫（**卡里希里幼虫**，第88页）。

守秘人提示：实际上，在有水滴和食腐苍蝇的情况下，尸体不太可能变成木乃伊。但用一个没有木乃伊的金字塔来吓唬调查员岂不错失了大好机会吗。如果你的玩家可能怀疑这场遭遇的真实性，要么砍掉这场遭遇，要么让幼虫潜伏在一个腐烂的毫无生命的骷髅头骨里吧。

污秽之池

当德·门多萨和他的同伴们拆走一部分黄金封印时，被囚禁于金字塔中的化身引起的震动破坏了周围的墙壁和走廊。现在，墙壁上有一个2英寸（5厘米）宽的裂缝，裂缝穿过镶嵌物原本位置的凹槽，一直延伸到通道的地面。地板受损尤其严重，形成了一个10英尺（3米）宽，最深处4英尺（1.2米）深的洞。这个洞里现在充满了酸臭的白色脂肪，是这些年来一直从裂缝中滴落下来的。腐烂的恶臭几乎令人无法忍受。三个幼虫在水面下翻滚，让水面看起来在不断的波动着。除非迫不得已，这些幼虫不会离开水池，但它们会对任何鲁莽或不幸踏入水池的人产生兴趣。

由于水池很宽，如果不涉水穿过其中的污秽之物就无法靠近缺少镶嵌物的那面墙。希望避免这种情况的调

查员必须想出一个创造性的解决方案。如果他们有合适的材料来临时搭建一个桥或平台，守秘人可以让他们进行一次**机械维修**检定，大失败或失败将导致一个或多个调查员掉进水池。或者，调查员可以选择放火烧干它。池里的脂肪高度易燃，一点就着。几秒钟之内，池里就会涌出大股黑烟，让附近的人难以呼吸。在烧着的水池附近的调查员必须通过困难CON检定，否则就会失去知觉1D6回合。大火肆虐了大约一个小时，任何没有盖住的通风孔都会冒出滚滚浓烟，当火焰烧尽，坑里就只剩下一层厚厚的焦油残渣了。

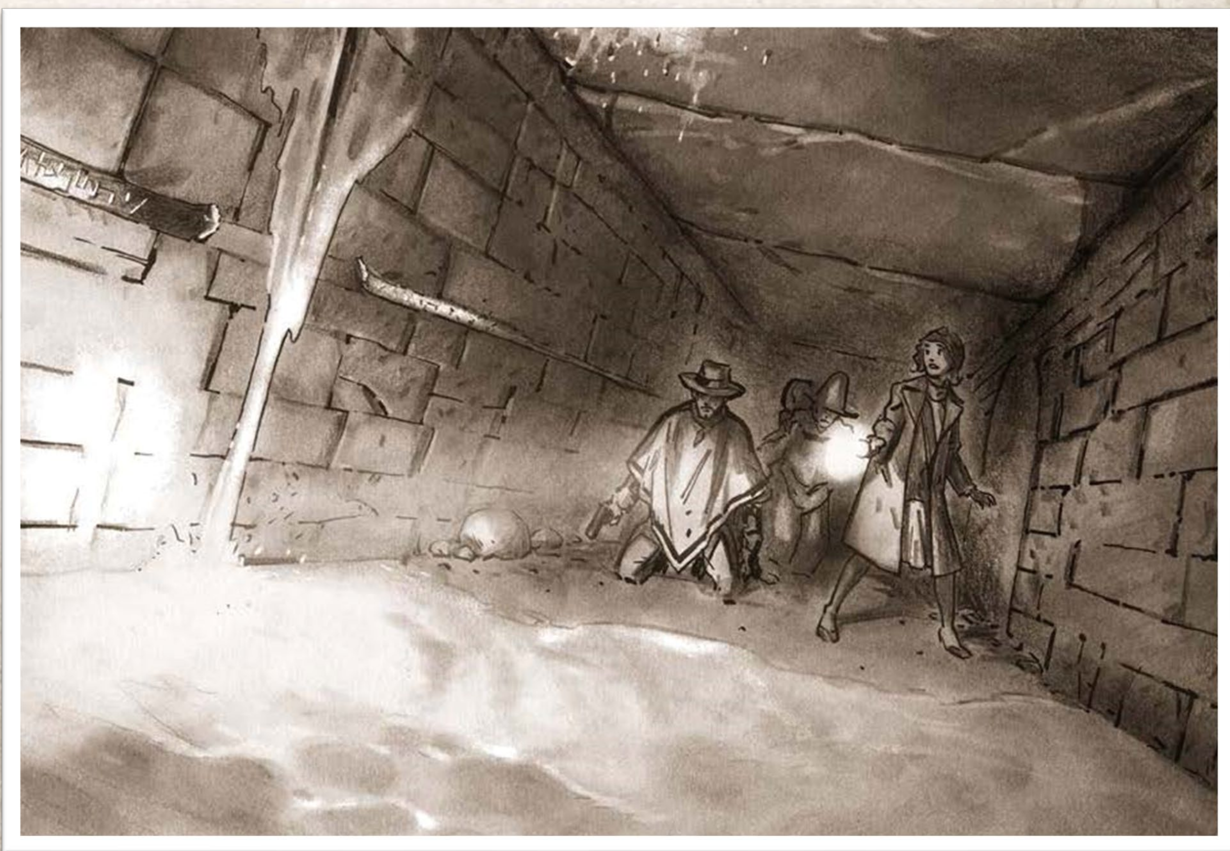
守秘人提示：杰克逊·埃利亚斯不需要进行CON检定，他有自己的办法保持清醒，他会迅速地在脸上缠上一块抹布然后将身体压低靠近地面，接着他就可以把任何丧失意识的调查员拖到安全的地方。如果调查员把缺失的那部分带在身上，那么修复破损封印的工作就相对简单了。他们需要清理破洞，清除污物和石灰石，如果调查员在时间紧迫的情况下完成此工作，守秘人就应当让他们进行STR检定，但即使在这种情况下，检定失败也只意味着他们要花费更长时间而已。只要稍加努力，他们就能把缺失的部分固定在合适的位置，通过锤击或简单地将镶嵌物楔入墙壁。

如果调查员没带缺失的部分，他们也可以尝试自己做一个。根据墙壁上的凹槽确定形状，然后从**内室**（第79页）取来黄金重新制造它。临时制造和安装这种镶嵌物需要合适的分支的**艺术/手艺**检定，例如金属加工，或困难**机械维修**检定。

一旦封印被修复，蛆虫之父就再一次被完全囚禁了。它的幼虫再也无法从缝隙中逃脱，它与卡里希里的联系也就此中断。在接下来的几个小时里，所有的卡里希里都会枯萎而死。那些被转化的年代更久远的会更快分解，干枯，化作齑粉。理想情况下，守秘人应当让调查员至少目睹一次这样的死亡——可能是一个来到废墟正要向它的神献上祭品的卡里希里，或是德·门多萨（如果还活着的话）出现，跟踪调查员到达金字塔。卡里希里不知道发生了什么事，它们的反应会是恐惧和疑惑，乞求它们的神拯救它们。

蛆虫之父

调查员们不太可能直接面对蛆虫之父。即便受到破坏的黄金封印也仍然囚禁着它，而金字塔顶部的裂缝太



污秽之池与破碎的封印

窄，只够勉强瞥上一眼。

尽管如此，如果调查员非要通过使用炸药或破坏封印的方式来扩大监牢的缝隙，或者在通俗克苏鲁游戏中，使用灵能技能或怪奇技术来窥探金字塔漆黑的内部。这可以让他们洞察金字塔的内部，看到被困在黑暗中的远古怪物。

这个邪神是一团沸腾、腐烂的半流体凝结成的白色物质。它不停地扭动、翻滚着，它那像彩虹一般变幻着颜色的表面上不断地形成腐败的气泡。它身上的结节脱离在地，像蠕虫一样爬动，接着再被吸收。监牢的底部充满了蛆虫和蛹壳，成虫则在周围的空气中嗡嗡作响。人类无法忍受这种恶臭，任何闻到这种气味的人都会因为恶心而丧失1D10轮的行动能力，除非他们通过极限CON检定。目睹了邪神的恐怖全貌会引发理智检定（1D6/1D20）。

在极少数情况下，调查员会坚持释放该邪神，这时使用**蛆虫之父**的数据，第89页。



拉金的命运

如果拉金还活着，并且和调查员们一同去了金字塔，可以料到他当然不会希望他的同伴阻挠他的计划了。最初，他会通过点燃调查员心中的贪婪之火的形式，提醒他们和埃利亚斯，遗迹中的所有黄金能让他们变得多么富有。接着他又通过考古兴趣的角度诱惑他们，说如果他们能把这么多奇异的黄金带回利马，他们将会得到多大的回报，以及这些黄金对世界各地的博物馆来说有多么高的价值。

尽管拉金非常希望能说服调查员们按照他的意愿行事，但他能做的却十分有限。封印的存在使得他无法进入隧道，只能在一旁观察调查员在做什么。如果被问到这个问题，他会找借口说自己身体不好，加之旅途劳顿，他现在需要休息。如果这还不足以说服调查员，他会说其实他有幽闭恐惧症，所以才不能进入地下（一个成功的**心理学**检定表明他正在说谎）。

比较常见的选择是让奈亚拉托提普控制拉金，从而直接影响调查员。要做到这一点，他需要等待个别调查员从队伍中落单。然后对其使用心理暗示术（克苏鲁的呼唤规则书，第260页），命令他们摧毁封印。拉金/奈亚拉托提普会尽可能多次尝试此法。然而，最终这种方法可能会引起注意——此时，拉金体内的奈亚拉托提普碎片会帮他的新爪牙抵御其他调查员的攻击。见第59页，**扮演被奈亚拉托提普控制的拉金**，以获取处理该问题的指导。

在这样的摊牌方式里，埃利亚斯有机会协助调查员们。例如，他可能会撞见拉金正对某个调查员施展心理暗示术，并打断了这个过程。如果拉金/奈亚拉托提普开始使用其他危险的魔法，埃利亚斯会断然向他开枪。然而，守秘人最好还是避免让埃利亚斯直接杀死拉金，而是把他的命运交到调查员手上。正如前面所说，杀死拉金不会让他变成奈亚拉托提普的恐怖形态。他只是一个虚弱的人类容器，不是邪神完整的化身。如果可能的话，守秘人应当让垂死的拉金用最后一口气感谢调查员把他从痛苦中解救出来。

尾声

如果调查员成功修复了金字塔中的封印，卡里希里邪教就会立刻消失，尽管大多数人需要几个月时间才会意识到卡里希里已经不在高地上出没了。但即便到了那个时候，这个神话也依然会流传下去，子孙后代们会相信这个故事不过是个古老的民间传说，而不是什么真正的危险。蛆虫之父的威胁就此告一段落。

另一方面，如果调查员们未能修复封印，甚至选择进一步破坏封印，那么邪教的影响就依然存在，并且会继续传播。如果拉金和德·门多萨仍然存活，他们会指使卡里希里监视调查员，等待合适时机对其下手。对邪教采取过暴力行动的调查员会成为死亡名单上的目标。该邪教会通过在对方体内植入活体幼虫的方式转化那些知道太多的人。当然，如果调查员迅速撤退并离开秘鲁，他们就没有危险，也不会受到邪教的影响，尽管会在很长一段时间里梦见一下接一下蠕动着的蛆虫之父。如果守秘人愿意，蛆虫之父可以在接下来的战役中再次出场，通过幻象、梦境和偶然一瞥的联想——只要看到蛆虫，调查员就会感到背后一凉。

埃利亚斯把他在秘鲁的经历写成了《饥饿亡者》（1923），书中删掉了一些诡异到让读者难以置信的元素。在此基础上，埃利亚斯决定进一步研究拉金的背景。这就把他引向了姆维鲁，血舌，以及最终的卡莱尔探险队——就像接下来的战役中所描述的那样。

在接下来的四年里，埃利亚斯一直与调查员们保持联系，给他们写信，并暗示未来他可能再次需要他们的帮助。这就为守秘人提供了机会，让调查员们加入埃利亚斯的下一步冒险之旅，当然这可能跟战役接下来的部分没什么联系，从而避免战役开始前的故事基础产生变化。埃利亚斯可能会在他的新作品中留下一些暗示，但大部分细节都藏在他的心里，直到他确切知道自己卷入了怎样的事件——这一结果将在**美国**章节中做出详细说明。

除非调查员们采取任何具体的行动来阻止他，否则埃利亚斯会拿走遗迹中存放的部分黄金，为他未来的工作提供资金。他要么和其他人一起这么做，并与他们分享战利品，要么自己会晚些时候回来，以避免这些过于迷信或谨慎的调查员的反对。埃利亚斯收集的这些黄金会交给他的律师卡尔顿·拉姆齐建立基金并管理（**阅读遗嘱**，第127页，美国），目的是资助未来对卡莱尔探险队的调查。

奖励

除非守秘人在这一章之后加入了其他前传章节，或者自己设计了前传章节，否则调查员在核心战役开始前会有足够的恢复时间。在秘鲁章节的结局中给玩家们的调查员一次幕间成长的机会（见**奖励**，162页，美国）。此外，给予幸存的调查员以下奖励。

- 杀死或击败路易斯·德·门多萨：+1D6理智。
- 杀死或击败奥古斯塔斯·拉金：+1D4理智。
- 让奥古斯塔斯·拉金从奈亚拉托提普的控制中解脱：+1D6理智。
- 恢复金字塔中的封印并摧毁卡里希里：+1D8理智。
- 导致娜依拉死亡：-1D4理智。
- 释放蛆虫之父：-1D20理智。

通俗调整：奖励

除了标准奖励之外，守秘人可以额外奖励完成这一章节的通俗克苏鲁英雄们10点幸运值。

人物与怪物：秘鲁

为了方便参考，守秘人可以在进行本章游戏时将这些数据表格复印或打印出来（可以节省翻页的时间）。本节已将NPC、怪物及其他生物按照不同类型分组列出。

注：有些NPC具有多个不同的战斗数据，以及通俗克苏鲁中的天赋。

盟友和中立角色

杰克逊·埃利亚斯，41岁，无畏的调查员

STR 70	CON 85	SIZ 65	DEX 65	INT 80
APP 55	POW 80	EDU 70	SAN 76	HP 15
DB: +1D4	Build: 1	Move: 6	MP: 16	Luck: 80

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 60%（30/12），伤害1D3+1D4或武器

.45左轮手枪 60%（30/12），伤害1D10+2

闪避 50%（25/10）

通俗调整：战斗数据

斗殴 80%（40/16），伤害1D3+1D4 或武器

.45左轮手枪 80%（40/16），伤害1D10+2

闪避 60%（30/12）

通俗调整：天赋

处变不惊：在战斗中不会遭到突袭。

铁骨铮铮：吸收伤害，可以消耗10点幸运值来抵消一个战斗轮内受到的5点伤害。

技能

艺术/手艺（写作） 70%，取悦 45%，攀爬 60%，信用评级 40%，克苏鲁神话 4%，汽车驾驶 50%，话术 70%，图书馆使用 65%，聆听 55%，机械维修 50%，博物学 45%，神秘学 70%，说服 40%，心理学 50%，侦查 60%，潜行 65%，生存（山地） 25%，投掷 35%

语言

汉语（广东话） 20%，英语 85%，法语 40%，印度斯坦语 40%，葡萄牙语 45%，西班牙语 50%

特殊能力

虽然埃利亚斯具备一定的克苏鲁神话*技能*，但在本模组的事件发生之前他并不相信神话的存在。除非有确凿的证据，否则他会直接把与神话有关的知识视作民间传说和无稽之谈。

涅墨西奥·桑切斯，35岁，考古学教授

STR 50	CON 55	SIZ 60	DEX 65	INT 75
APP 65	POW 50	EDU 85	SAN 50	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 30%（15/6），伤害1D3或武器

闪避 32%（16/6）

通俗调整：战斗数据

斗殴 50%（25/10），伤害1D3或武器

闪避 45%（22/9）

通俗调整：天赋

明察秋毫：在侦查检定中获得一个奖励骰。

技能

考古学 80%，人类学 40%，信用评级 40%，话术 70%，历史 65%，图书馆使用 65%，说服 40%，侦查 60%，投掷 40%

语言

英语 40%，西班牙语 80%

特立尼达·里佐，19岁，热心的大学生

STR 55	CON 65	SIZ 50	DEX 65	INT 70
APP 55	POW 50	EDU 65	SAN 50	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 30%（15/6），伤害1D3或武器

闪避 32%（16/6）

技能

考古学 50%，人类学 20%，信用评级 20%，历史 45%，图书馆使用 65%，聆听 40%，侦查 60%，潜行 35%，投掷 30%

语言

英语 10%，西班牙语 70%

佩特罗尼拉·库佩缇娜，71岁，表情严肃的酒店老板娘

STR 30　CON 55　SIZ 45　DEX 35　INT 65
APP 45　POW 70　EDU 50　SAN 70　HP 10
DB: –1　Build: -1　Move: 3　MP: 14　Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 25%（12/5），伤害1D3-1
拐杖 25%（12/5），伤害1D6-1
闪避 17%（8/3）

技能

信用评级 50%，恐吓 55%，聆听 55%，心理学 40%，侦查 50%，投掷 30%，挥舞拐杖威胁 55%

语言

西班牙语 65%

娜依拉，76岁，医师和智者

STR 40　CON 55　SIZ 50　DEX 50　INT 65
APP 50　POW 80　EDU 65　SAN 80　HP 10
DB: 0　Build: 0　Move: 3　MP: 16　Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 25%（12/5），伤害1D3
闪避 25%（12/5）

通俗调整：天赋

灵能技能：占卜 60%
灵能技能：遥视 50%

技能

遥视和占卜* 55%，克苏鲁神话 2%，急救 70%，历史 50%，聆听 40%，传说（秘鲁民间传说）70%，医学 50%，神秘学 65%，说服 55%，心理学 60%，侦查 50%

语言

艾马拉语 65%，西班牙语 40%

*娜依拉的灵能技能在经典模式和通俗模式中均适用。

胡里奥·塞斯佩德斯，38岁，保护儿子的父亲

STR 65　CON 65　SIZ 65　DEX 55　INT 50
APP 40　POW 45　EDU 45　SAN 45　HP 13
DB: +1D4　Build: 1　Move: 8　MP: 9　Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 40%（20/8），伤害1D3+1D4
步枪 40%（20/8），伤害2D6+4
闪避 30%（15/6）

技能

聆听 35%，心理学 45%，侦查 40%

语言

西班牙语 45%

多明戈·塞斯佩德斯，15岁，受重伤的儿子

STR 60　CON 55　SIZ 55　DEX 65　INT 60
APP 60　POW 55　EDU 50　SAN 55　HP 11 (3*)
DB: 0　Build: 0　Move:9(0*)　MP: 11　Luck: —

*当前生命值和移动力由于受伤而降低。

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 40%（20/8），伤害1D3
闪避 10%（5/2）（正常情况下27%（13/5））

技能

聆听 35%，心理学 30%，侦查 40%

语言

西班牙语 55%

敌人和怪物

奥古斯塔斯·拉金，32岁，奈亚拉托提普的栖身之躯

这是拉金作为人类本身的数据，如果他被奈亚拉托提普完全占据，见下文，**被奈亚拉托提普占据的奥古斯塔斯·拉金。**

STR 45　CON 35　SIZ 65　DEX 45　INT 60
APP 45　POW 50　EDU 65　SAN 09*　HP 10
DB: 0　Build: 0　Move: 7　MP: 10　Luck: 50

*拉金仍具有一丝人性。

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 25%（12/5），伤害1D3或武器
闪避 22%（11/4）

通俗调整：战斗数据

斗殴 45%（22/9），伤害1D3或武器

闪避 35%（17/7）

通俗调整：天赋

灵能技能：占卜 90%。

技能

取悦 45%，信用评级 60%，克苏鲁神话 27%，话术 70%，恐吓 25%，图书馆使用 25%，聆听 55%，说服 40%，心理学 40%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 30%

语言

英语65%，基库尤语15%，西班牙语30%，斯瓦希里语25%

被奈亚拉托提普占据的奥古斯塔斯·拉金，黑暗的传令官

STR 60	CON 95	SIZ 65	DEX 95	INT 430
APP 45	POW 500	EDU —	SAN —	HP 16
DB: +1D4	Build: +1	Move: 7	MP: 100	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 90%（45/18），伤害1D3+1D4

或武器

闪避 60%（30/12）

通俗克苏鲁：天赋

处变不惊：在战斗中不会遭到突袭。

技能

恐吓 99%，聆听 99%，心理学 90%，侦查 99%，投掷 80%

护甲：无，拉金可以被任何普通物理攻击手段杀死。与奈亚拉托提普的其他化身不同，拉金在死后不会变成怪物。

法术：奈亚拉托提普知晓所有神话法术，在必要的时候会使用心理暗示术。

理智损失：无。

路易斯·德·门多萨，不死的征服者

STR 100	CON 90	SIZ 65	DEX 75	INT 30
APP 50	POW 50	EDU 20	SAN —	HP 15
DB: +1D6	Build: 2	Move: 7	MP: 10	Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1（擒抱/撕咬，抓挠，拳击）

擒抱（战技）：抓住并控制一个受害者，准备从他们身上吸取生命。他会用嘴吸附在受害者身体上，将脂肪、血液和其他体液吸出。每轮吸取1D10点STR，1D10点CON，1D4点SIZ直到他吃饱或被迫停止（CON降低至0则受害者死亡）。受害者可以进行STR对抗来挣脱擒抱。如果从攻击中幸存，受害者会以每周1D10点STR和CON，以及每周1点SIZ的速度渐渐康复，直到恢复正常；但遭受袭击会留下一个可怕的伤痕。

战斗数据

格斗 60%（30/12），伤害1D3+1D6

擒抱（战技） 60%（30/12），在接下来的每轮中吸取受害者生命

闪避 35%（17/7）

通俗调整：战斗数据

格斗 75%（47/15），伤害1D3+1D6

擒抱（战技） 75%（47/15），在接下来的每轮中吸取受害者生命

剑* 50%（25/10），伤害1D8+1D6

闪避 60%（30/12）

*当德·门多萨遇到麻烦时，他会拔出他曾经作为征服者的时候使用的佩剑。虽然这把佩剑有些年份，但保养得很好，非常锋利。

通俗调整：天赋

疾风连击：消耗10点幸运值，在一个战斗轮里获得一次额外攻击。

注：每轮回复2点生命值（见护甲）。

技能

恐吓 70%，聆听 60%，侦查 60%，潜行 70%

护甲：生命值归零后，每轮回复1点生命值。只能通过完全肢解或焚烧杀死。即使将卡里希里的头砍掉，只要能找到他们的头并将其重新接上，他们就仍能康复。如果卡里希里和蛆虫之父之间的连接被修复的封印阻断，它就会失去再生能力，每10轮损失1点生命值，最终化为齑粉。

法术：接触蛆虫之父（奈亚拉托提普）。

理智损失：0/1D6 目睹卡里希里的怪物形态或转化的过程会损失理智。仅目睹人类形态不会损失理智。

卡里希里，吸取生命的不死生物

对调查员可能会遇到的其他卡里希里使用这些数据。

	1	2	3	4
STR	90	95	100	95
CON	85	95	90	85
SIZ	60	70	75	65
DEX	65	55	60	50
POW	45	50	55	40
HP	14	16	16	15
DB	+1D4	+1D6	+1D6	+1D4
Build	1	2	2	1
Move	7	7	7	7

战斗数据

每轮攻击次数：1（擒抱/撕咬，抓挠，拳击）

擒抱（战技）：抓住并控制一个受害者，准备从他们身上吸取生命。他会用嘴吸附在受害者身体上，将脂肪、血液和其他体液吸出。每轮吸取1D10点STR，1D10点CON，1D4点SIZ直到他吃饱或被迫停止（CON降低到0则受害者死亡）。受害者可以进行STR对抗来挣脱擒抱。如果从攻击中幸存，受害者会以每周1D10点STR和CON，以及每周1点SIZ的速度渐渐康复，直到恢复正常；但遭受袭击会留下一个可怕的伤痕。

斗殴 60%（30/12），伤害1D3+DB

擒抱（战技）（30/12），见上文

闪避 卡里希里不会躲闪

通俗调整：战斗数据

斗殴 70%（35/14），伤害1D3+DB

擒抱（战技）（35/14），见上文

闪避 卡里希里不会躲闪

护甲：生命值归零后，每轮回复1点生命值。只能通过完全肢解或焚烧杀死。即使将卡里希里的头砍掉，只要能找到他们的头并将其重新接上，他们就仍能康复。如果卡里希里和蛆虫之父之间的连接被修复的封印阻断，它就会失去再生能力，每10轮损失1点生命值，最终化为齑粉。

法术：蛆虫之父通神术（奈亚拉托提普）。

理智损失：0/1D6 看到卡里希里的怪物形态或转化的过程会损失理智。仅看到人类形态不会损失理智。

活化木乃伊，看上去就像一堆破布

这具残缺的尸体曾是卡里希里的受害者，它被神之幼虫（见下文，**卡里希里幼虫**）所驱动。与卡里希里不同，它们没有思想。

STR 80	CON 80	SIZ 40	DEX 35	INT —
APP —	POW 05	EDU —	SAN —	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 6	MP: 1	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1（拳击，撕裂，或让幼虫从木乃伊中爬到另一个受害者体内）

侵入身体（战技）：幼虫可以身体上的任何腔体或伤口进入目标体内，需要花费一轮时间爬到指定位置。这项能力并非普通战技，所以幼虫不受小体型惩罚。裸露的皮肤如果接触到幼虫分泌的黏液就会每轮受到1点伤害。

斗殴 30%（15/6），伤害1D3

侵入身体（战技）30%（15/6），伤害1，见上文

闪避 木乃伊不会躲闪

通俗调整：战斗数据

斗殴 45%（22/9），伤害1D4

侵入身体（战技）45%（22/9），伤害1，见上文

闪避 木乃伊不会躲闪

技能

看起来像一堆破布 90%，潜行 40%

护甲：对身体造成的伤害会导致肢体缺失；但除非命中头部否则不会损失生命值（瞄准头部攻击需要附加一枚惩罚骰）。

法术：无

理智损失：目睹一具会动的木乃伊会损失0/1D8点理智。

卡里希里幼虫，邪神之种

虽然这些生物看起来是有生命的实体，但实际上每一只都是蛆虫之父分裂出的一块肉。只要进入人体，幼虫就能与之融合，将宿主转化为卡里希里，随时准备为它的本体服务。

每只幼虫的个头都差不多有人的拳头那么大，由一团形状不规则类似凝结的腐臭脂肪的白色原生质组成。这种物质闻起来有强烈的腐肉气味，摸起来又滑又黏。幼虫分泌的液体会腐蚀人体皮肤，引起化学性的灼伤和起泡（每接触一轮造成1点伤害）。幼虫无论爬到哪里都会留下蜡状的分泌物。

通常情况下，幼虫都是被卡里希里直接植入人类宿主体内。如果在宿主体外遭遇幼虫（例如从受害者身上取出后），它会立即尝试寻找新的宿主。这些小块的胶状生物非常灵活，能在各种表面上迅速爬行，可以爬上墙壁，家具和其他垂直的表面。幼虫感染潜在宿主最容易的方式通过口腔进入其体内，但它们也能通过其他腔体或伤口进入。一旦进入人体，幼虫的分泌物就会停止对其造成伤害，但受害者仍然会感到难以忍受的疼痛。刚刚遭到感染的宿主必须通过极限CON检定才能保持清醒的意识与他人交流。除非将幼虫从宿主体内移除，否则他们注定会被转化成卡里希里（见**将人类转化为卡里希里**，第67页）。

STR 10	CON 45	SIZ 05	DEX 85	INT 10
APP —	POW 50	EDU —	SAN —	HP 5
DB: –2	Build: –2	Move: 9	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

侵入身体（战技）：从身体上的任何腔体或伤口进入目标体内，需要花费一轮时间爬到指定位置。这项能力并非普通战技，所以幼虫不受小体型惩罚。裸露的皮肤如果接触到幼虫分泌的黏液就会每轮受到1点伤害。

格斗 25%（12/5），伤害1D3-2（最低为1）

侵入身体（战技） 25%（12/5），伤害1，见上文

闪避 75%（37/15）

通俗调整：战斗数据

格斗 45%（22/9），伤害1D3-2（最低为1）

侵入身体（战技）45%（22/9），伤害1，见上文

闪避 95%（47/19）

技能

攀爬 70%，钻入狭窄空间 90%，潜行 60%

护甲：无。

法术：无。

理智损失：目睹幼虫损失0/1D3点理智。

蛆虫之父，被囚禁的奈亚拉托提普化身

这个可怕的沸腾着的庞然大物似乎是由腐臭的脂肪构成

的，里面充满了非自然的生命。无数蛆虫和幼虫从它如同彩虹斑斓的表面上爬进爬出。它伸出形态不定的伪足，滴下溃烂的白色液体，身上的脓疱也在不断地爆炸着喷出液体。

虽然只是奈亚拉托提普的一个比较低级的化身——虽然大部分时间里静止不动，缺乏蠕行混沌其他化身的超人智力——但蛆虫之父仍然是一个能致人发狂的潜在的致命威胁。通常来说，调查员们不太可能直面蛆虫之父。只要封印和金字塔结构相对完整，这个实体就会被困在其中。如果调查员们大量破坏基座周围的封印，或者在金字塔顶部的裂缝里投放了大量的炸药，那么他们就可能毁掉封印（拉金和卡里希里拒绝使用炸药拓宽裂缝，因为他们害怕伤害到蛆虫之父）。以这种方式释放出邪神对在场的任何人来说都不太可能会有好的结局了。

比较可能发生的是，一个或几个调查员找到了一种窥视金字塔内的方法，从而目睹到了被囚禁于其中的恐怖存在。如果这样调查员们仍然忽视杰克逊·埃利亚斯的警告，做出一系列不明智的行为时，它才会真正出场。

STR 200	CON 150	SIZ 450	DEX 65	INT 01
APP —	POW 500	EDU —	SAN —	HP 60
DB: +7D6	Build: +8	Move: —	MP: 100	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1（伪足鞭挞，脓疱爆炸）

战斗攻击：虽然这个化身无法移动，但它可以从身体中伸出巨大、不定形态的伪足，触及周围20英尺（6米）的范围。它也可以使用脓疱爆炸产生冲击波和腐肉块来攻击靠近的人。

脓疱爆炸：在100码（91米）内的人会受到2D10点腐蚀性灼伤伤害。软质防护（雨伞、衣物等）无法提供保护，而硬质的掩体（石头、砖块、木头）可以根据情况（由守秘人决定）完全阻挡或减少一半的伤害。

特殊能力：蛆虫之父周围散发着令人无法忍受的腐烂恶臭，在它附近的调查员们必须通过CON检定，否则就会因为恶心呕吐而无法行动。

攻击 85%（42/17），伤害7D6

脓疱爆炸 100% (50/20)，伤害2D10 范围效果腐蚀性灼伤

闪避 蛆虫之父不会躲闪

技能

散发恶臭 100%

护甲：无。

法术：无；这个痴愚的化身不具有通常与奈亚拉托提普有关的魔法力量。

理智损失：目睹蛆虫之父损失1D6/1D20点理智。





第一章 战役开端

人的思维无法将已知的事物相互关联起来，我认为，这是这世上最仁慈的事情了……可有朝一日，当这些相互分离的知识被拼凑到一起，展现出真实世界的骇人图景，以及我们在这幅图景中的可怖位置时，我们便会在这种启示前陷入疯狂，或者逃出致命的光明，躲进一个平静、安宁的黑暗新世纪。

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

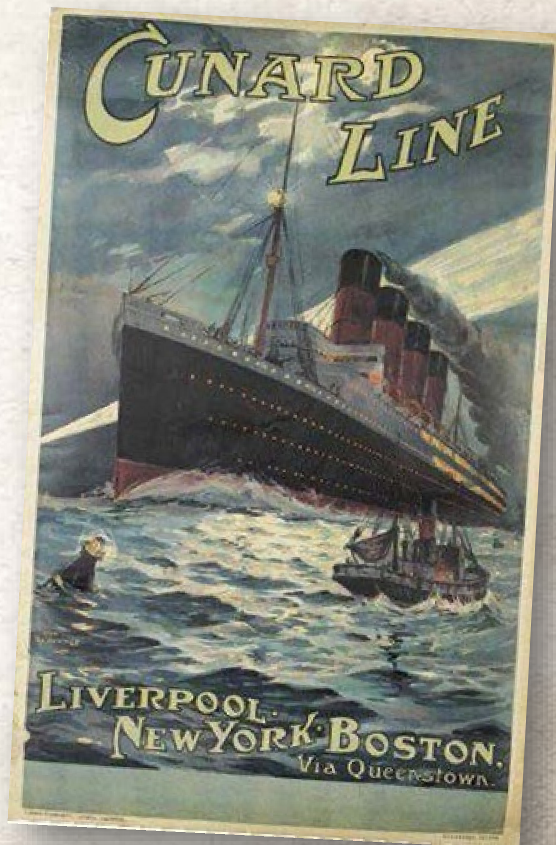
来自旧友的消息带来了巨大的谜团，导致调查员陷入地狱的深渊。

来自旧友的消息

秘鲁的事件已经过去了四年。在与杰克逊·埃利亚斯的探险之旅结束后，调查员还是会时不时地接到他的消息。他依然在进行环球旅行，研究那些怪异而危险的教派。在1925年1月初，调查员收到了一封奇怪的电报。电报来自埃利亚斯，看起来是从海上的船上发来的。（**卡莱尔文档：导入#1**）和其他材料一样，事先准备好然后在合适的时候进行分发对于守秘人来说可能会更加方便。

如果调查员经历过秘鲁篇的剧情，那么出示**卡莱尔文档：导入#2**。如果没有，那么杰克逊·埃利亚斯对调查员们来说就只是一位好朋友：他从来不在任何地方待太长时间，所以调查员（可能）好几年都没见过他了，只是通过时不时的来信保持联络。在这种情况下，改为出示**卡莱尔文档：导入#3**。这两份材料都包含了调查员所知道的关于这位老朋友的内容，区别在于，调查员有没有和他一起前往秘鲁会使得他的经历有所不同。收到电报之后，受到埃利亚斯召集的人需要凑出一支符合要求的队伍——去参加纽约市的那场会面。

守秘人提示：在队伍组成之后，守秘人需要仔细研究队伍，来为他们安排合适的事件和敌人。给调查员足够的"游戏内时间"进行组队，确保他们1925年1月15日之前都抵达了纽约市。如果调查员小队没有把自己的"总部"设在纽约，他们就需要前往纽约——假设所有人都不出任何事故地及时抵达了纽约（见**到达纽约**，第100页，美国）。



对页·离开美国

卡莱尔文档：导入#1

This company TRANSMITS and RECEIVES messages subject to the terms and conditions written on the back of this blank

WORLD-WIDE TELEGRAPH SERVICE



NUMBER	SENT BY	REC'D BY	CHECK
29	SA	XX	TT.

Dated 01/03 Received at HT/NY

Fee PAID

KINDLY RECEIVED at Hudson Terminal, 30 Church Street, New York, USA

关于卡莱尔探险队的消息 结束
需要可靠的调查人员队伍 结束
一月十五日纽约见 结束

杰克逊·埃利亚斯

BLANK FORM No. 014

关于卡莱尔探险队的媒体报道

调查员关于卡莱尔探险队所知道的可能就只是，这个探险队的成员几年前在非洲某个地方全部死于非命。如果他们在集合之前想要搞清楚埃利亚斯在说些什么，他们就需要进行一些搜索研究。幸运的是，关于命运悲惨的卡莱尔探险队的媒体报道有很多。下面的文章（**卡莱尔文档：导入#4-11**）是与之最为相关的内容，涵盖了了卡莱尔探险队的组成、成就与灭亡。

材料上的报道均来自纽约P/R报，但实际上接收路透社报道的报社的素材库里都有相同的通稿。这些材料应当在调查员与杰克逊·埃利亚斯见面之前给出，让他们在见面之前有足够的时间消化这些重要的信息。

守秘人提示：艾丽卡·卡莱尔，罗杰的妹妹，住在纽约市附近。她可以提供一些有用的信息，也可以证实媒体报道内容的真假。（**采访艾丽卡**，第133页，美国）下面的信息基于调查员在收到电报后进行了一些调查的假设而给出；不过，也要做好把这些信息插入美国章节调查过程的准备，因为美国章节的故事实际上在本章导入之后很快就会开始。

你所知道的关于杰克逊·埃利亚斯的事



杰克逊·埃利亚斯是一个非裔美国人，中等身高、中等体型。他浑身散发着快活的、友好的气氛。他出生于康涅狄格州的斯特拉特福德，自幼就成了孤儿，这让他很小的时候就学会了独自谋生。他没有在世的亲属，也没有永久地址。

尽管你们经常好几个月甚至好几年才能见上一面，但是你很喜欢他，也很珍惜与他的友谊。如果你的朋友发生不测，你会非常伤心，甚至想要为他复仇。有了杰克逊·埃利亚斯，世界会更美好。

埃利亚斯能够流利地讲好几门语言。他经常外出旅行。他性格外向，偶尔喝点小酒，总是抽着烟斗。他是一个倔强、沉稳而守时的人，从不惧怕与人争执，也不害怕政府官员。他的知识主要靠自学得来。埃利亚斯是一个怀疑论者。在他目睹了秘鲁的山中发生的事件之后，他开始怀疑自己的怀疑论立场；不过大多数时候他都没有发现过关于超自然力量、魔法和邪神存在的证据。他的书里总是包含很多一手经历，调查详实。这个人最大的缺点就是过于守口如瓶，在他准备好详细的计划之前从不谈论手头的研究。

他的著作主要研究的是与死亡有关的教派。他最为出名的一本书是《死亡之子》，介绍的是印度当代的图基教。他所有的书里都描述了邪教是如何操纵、利用教徒的恐惧的。这些邪教教徒最大的特点就是疯狂与缺失感；他们认为只有通过杀死无辜的人才能补偿这种缺失感，让他们感觉自己力量强大或者感觉自己是神选之人。邪教会吸引那些意志薄弱的人，但邪教教主往往是聪明而善于操纵他人的。当邪教带来的恐惧不复存在时，邪教也就随之消亡。

埃利亚斯已出版的著作包括：

- 《河畔的头骨》(1910) ——揭露了亚马逊盆地里的砍头邪教
- 《黑色艺术之主》(1912) ——研究了历史上那些邪教的巫术
- 《恐惧之路》(1913) ——分析了邪教组织是如何将恐惧进行系统化的，受到乔治·索雷尔的热烈赞赏
- 《冒烟的心脏》(1915) ——前半本介绍了历史上玛雅的死亡崇拜，后半本介绍了当代中美洲的死亡崇拜
- 《死亡之子》(1918) ——当代图基教；埃利亚斯卧底邪教组织并撰写了关于邪教的书
- 《英格兰的女巫崇拜》(1920) ——总结了英格兰九个郡的女巫集会；采访了英格兰的女巫；丽贝卡·韦斯特认为部分内容过于琐碎、被过度加工了
- 《黑暗力量》(1921) ——对《恐惧之路》内容进行了延伸，增加了一些亚洲和非洲死亡崇拜邪教的内容，增加了对于一些著名的教派领袖的采访
- 《饥饿亡者》(1923) ——探讨了秘鲁和玻利维亚的一种死亡崇拜邪教在当代是如何在西班牙殖民者来临之后仍然存活下来的。这本书省略了很多那些陪着他去秘鲁进行调查的人可能还记得的怪异恐怖的细节，把卡里希里教派描绘成了纯粹的人类所为的邪教。

这些书都是纽约普洛斯佩罗出版社出版的，由出版社社长兼编辑约拿·肯辛顿负责主编。肯辛顿也是杰克逊·埃利亚斯的好朋友，你们此前可能见过面。



你所知道的关于杰克逊·埃利亚斯的事

杰克逊·埃利亚斯是一个非裔美国人，中等身高、中等体型。他浑身散发着快活的、友好的气氛。他出生于康涅狄格州的斯特拉特福德，自幼就成了孤儿，这让他很小的时候就学会了独自谋生。他没有在世的亲属，也没有永久地址。

尽管你们经常好几个月甚至好几年才能见上一面，但是你很喜欢他，也很珍惜与他的友谊。如果你的朋友发生不测，你会非常伤心，甚至想要为他复仇。有了杰克逊·埃利亚斯，世界会更美好。

他的著作主要研究的是与死亡有关的教派。他最为出名的一本书是《死亡之子》，介绍的是印度当代的图基教。埃利亚斯能够流利地讲好几门语言。他经常出外旅行。他性格外向，偶尔喝点小酒，总是抽着烟斗。他是一个倔强、沉稳而守时的人，从不惧怕与人争执，也不害怕政府官员。他的知识主要靠自学得来。作为一个怀疑论者，埃利亚斯从未发现过关于超自然力量、魔法和邪神存在的确切证据。他的书里总是包含很多一手经历，调查详实。这个人最大的缺点就是过于守口如瓶，在他准备好详细的计划之前从不谈论手头的研究。

他所有的书里都描述了邪教是如何操纵、利用教徒的恐惧的。这些邪教教徒最大的特点就是疯狂与缺失感；他们认为只有通过杀死无辜的人才能补偿这种缺失感，让他们感觉自己力量强大或者感觉自己是神选之人。邪教会吸引那些意志薄弱的人，但邪教教主往往是聪明而善于操纵他人的。当邪教带来的恐惧不复存在时，邪教也就随之消亡。

埃利亚斯已出版的著作包括：

- 《河畔的头骨》(1910) ——揭露了亚马逊盆地里的砍头邪教
- 《黑色艺术之主》(1912) ——研究了历史上那些邪教的巫术
- 《恐惧之路》(1913) ——分析了邪教组织是如何将恐惧进行系统化的，受到乔治·索雷尔的热烈赞赏
- 《冒烟的心脏》(1915) ——前半本介绍了历史上玛雅的死亡崇拜，后半本介绍了当代中美洲的死亡崇拜
- 《死亡之子》(1918) ——当代图基教；埃利亚斯卧底邪教组织并撰写了关于邪教的书
- 《英格兰的女巫崇拜》(1920) ——总结了英格兰九个郡的女巫集会；采访了英格兰的女巫；丽贝卡·韦斯特认为部分内容过于琐碎、被过度加工了
- 《黑暗力量》(1921) ——对《恐惧之路》内容进行了延伸，增加了一些亚洲和非洲死亡崇拜邪教的内容，增加了对于一些著名的教派领袖的采访

这些书都是纽约普洛斯佩罗出版社出版的，由出版社社长兼编辑约拿·肯辛顿负责主编。肯辛顿也是杰克逊·埃利亚斯的好朋友，你们此前可能见过面。

卡莱尔文档：导入#4

New York Pillar/Riposte, April 4th, 1919

纽约速报

罗杰 · 卡莱尔,那个众所周知——或者说大家都听说过的富家公子,明天将会离开纽约去研究埃及的陵墓！大家都知道,罗杰在夜总会里钓到了不少美人儿。有谁怀疑他将会从埃及的沙漠里找到些同样妙不可言的人,或者东西呢?

卡莱尔文档：导入#5

New York Pillar/Riposte, April 5th, 1919

卡莱尔探险队驶向伦敦

由富家公子罗杰 · 卡莱尔带队，卡莱尔探险队今天早上搭乘英国蒸汽船“皇家标准”号前往南安普敦。

与之前报道所称不同，探险队将会在伦敦接受彭赫基金会的赞助进行研究，下个月才会继续前往埃及。

读者们可能还记得卡莱尔先生（现 24 岁）在瓦尔德夫 - 阿斯托利亚酒店举办的那场盛大的成年晚会。自那之后，卡莱尔先生就经常传出丑闻，做出各类不得体的行为。但这并没有败坏他在曼哈顿居民眼中的形象。

探险队成员拒绝透露他们前往埃及的目的。

其他探险队成员包括:

著名埃及文物学家,奥布里 · 彭赫爵士。调查队助理队长,负责指挥挖掘。

罗伯特 · 休斯顿医生,一位时髦的“弗洛伊德派”心理学家。随调查队前往研究古代象形文字。

海帕蒂亚 · 马斯特斯小姐,此前就与卡莱尔先生相识。随行摄影师兼档案保管员。

杰克 · 布雷迪先生,卡莱尔先生的密友。随行负责各类杂务。

待调查队抵达伦敦后方能证实是否有其他队员。

卡莱尔文档：导入#6

New York Pillar/Riposte, July 4th, 1919

卡莱尔探险队离开埃及

(开罗讯,美联社)奥布里 · 彭赫爵士,卡莱尔探险队暂任发言人,周四表示,调查队负责人们将乘船前往东非进行一次“划算的休息”。

传闻认为探险队发现了通往传说中失落的所罗门宝藏的线索,但奥布里爵士驳斥了这一观点,强调说大家只是要去旅行游玩,“在浑身沙土的工作之余放松身心”。

罗杰 · 卡莱尔,那位纽约富家子弟、探险队的领头人,依然没能露面。近日来他一直为中暑所累。

对于这一不幸的事件,当地专家称这个时节的埃及对于盎格鲁 - 萨克逊人来说确实太热了。他们认为,中暑的原因可能是这位年轻人受到自己的民主思想驱使,坚持要亲自使用凿子和铲子下场工作。

卡莱尔文档 导入#7

New York Pillar/Riposte, July 31st, 1919

重要访客

（蒙巴萨讯，路透社）在挖掘了埃及尼罗河谷之后，一支美国考古队伍的几位负责人到达本地进行休养。

副市长罗伊斯顿·惠丁顿先生在科林伍德宅为他们举行了欢迎晚宴。宴会上，探险队助理队长奥布里·彭赫爵士展露出的才智令人印象深刻。

与奥布里爵士同行的还有探险队的年轻资助人罗杰·卡莱尔，医生罗伯特·休斯顿，以及交际花海帕蒂亚·马斯特斯小姐。

一行人今日向内陆行进，前往内罗毕进行打猎。

卡莱尔文档：导入#8

New York Pillar/Riposte, October 15th, 1919

卡莱尔探险队恐已失踪

(蒙巴萨讯,路透社)高地警方代表今日向公众求助寻找失踪的卡莱尔探险队。近两个月以来,没有任何关于这一探险队的消息。

探险队成员包括富家公子罗杰 · 卡莱尔和另外四名美国公民,还有英国古埃及文物学家奥布里 · 彭赫爵士。

探险队于8月3日离开内罗毕,表面上是继续旅行,但传言称他们是在追寻圣经传说中的宝藏。据称卡莱尔一行人曾经打算探索内罗毕西北部东非大裂谷的部分地区。

卡莱尔文档：导入#9

New York Pillar/Riposte, March 11th, 1920

艾丽卡 · 卡莱尔抵达非洲

(蒙巴萨讯,路透社)追寻着已有的线索,艾丽卡 · 卡莱尔小姐,失踪的卡莱尔探险队队长之妹,今日搭乘埃及船只“ 生命之泉 ”号抵达本地。

近日,数位基库尤村民称,阿伯德尔森林附近可能有一些不知名的白人遭到残忍杀害。

卡莱尔小姐决心找到自己的哥哥,无论付出何种代价。她带来了一支庞大调查队的几位核心成员。

卡莱尔小姐与殖民地代表详细协商了补给与其他各类事宜,之后将于明日携调查队员前往内罗毕。

她的同伴,维多利亚 · 波斯特太太,详细叙述了此次行程之艰辛,暗示卡莱尔小姐决心极为坚定。

New York Pillar/Riposte, May 24th, 1920

卡莱尔探险队确认已被残忍杀害

(内罗毕讯,路透社)今日,地区官员代表确认,一直失踪的卡莱尔探险队成员已遭到残忍杀害。

罗杰 · 卡莱尔,纽约富家子弟,也被确认在死者之列。

官方称肯尼亚的南迪部落居民应当对这场残忍的谋杀负责。在阿伯德尔森林的一块荒凉区域发现了至少 24 名探险队成员及其雇佣的搬运工人的尸体。

(接第4版，第3栏)

卡莱尔文档：导入#10

卡莱尔探险队确认已被残忍杀害

(接自第1版)

艾丽卡 · 卡莱尔,罗杰 · 卡莱尔的妹妹,也就是卡莱尔家族财富的新任女主人,主持了这场寻找她的兄长及其队员的危险调查。她将发现尸体一事归功于那些基库尤部落居民,尽管是警方最终找到的现场。

其他失踪的探险队成员还包括著名埃及古文物学家奥布里 · 彭赫爵士、纽约交际花海帕蒂亚 · 马斯特斯小姐和罗伯特 · 休斯顿医生。许多搬运工人也已确认死亡。

卡莱尔文档：导入#11

New York Pillar/Riposte, June 19th, 1920

杀人凶手被处以绞刑

(内罗毕讯,路透社)五名南迪部落居民承认自己是谋划了臭名昭著的卡罗尔探险队大屠杀事件的领袖。今天上午,在简短的审判之后,他们被处以绞刑。

直至最后,这些部落居民也坚持不肯透露他们为什么要残忍地杀害卡莱尔先生和他的队员们。殖民地政府官员哈维斯先生在审判中巧妙地暗示,这次屠杀的动机是因为种族冲突。他指出,这些白皮肤的受害者都遭到了残暴的对待,其尸体仅能勉强辨认身份。

艾丽卡 · 卡莱尔小姐因未能成功营救其兄倍感受挫,已于数周之前离开本地。但正义的胜利将会宽慰她的伤痛。



第二章 美国

我不记得事情是在多久之前开始的，只能确定大约是几个月前。紧张的情绪十分恐怖。正值多事之秋，政局动荡，社会动乱，还有可怕的自然灾难，都加剧了人们的恐惧感。这种恐惧感过去只在夜里最恐怖的噩梦中才会出现，而如今扩散到了所有的地方。

——H.P.洛夫克拉夫特，《奈亚拉托提普》

模组开始

一位老朋友向调查员求助。他的死亡拉开了勇敢的调查员们漫长而危险的、横跨四个大陆的冒险之旅。

无论调查员小队有没有经历过序章秘鲁篇，整个战役的核心内容都是在这一章——美国，主要是纽约——开始的。这一章包含了引导调查员环游世界的初始线索，具体遵循什么顺序调查比较合适则交由调查员决定。调查员可能（不）会调查到咀咀屋**、遭遇到查寇塔，但无论如何他们必须在纽约发现足够多的线索，让他们有理由去往世界各地调查卡莱尔探险队的事情。

**咀咀，原文Ju-Ju，是一种非洲巫术护身符。此处为店铺名称。COC法术中有"咀咀附魔术"。

守秘人如果需要调整情节线索，需要注意安排，以保证这些线索依然能够解开。在纽约，无论发生什么，都要保证向调查员传达以下线索的一部分（或者全部）：

- 某个邪教组织谋杀了杰克逊·埃利亚斯。
- 这个邪教也可能需要对卡莱尔探险队遭遇屠杀这一臭名昭著的事件负责，或者至少与此事相关。
- 尽管与新闻报道相悖，但探险队的一部分或者全部人员可能还活着。
- 关键地点有：肯尼亚，埃及，英国伦敦，中国上海，澳大利亚。

寻踪觅迹

- **联系**：来自杰克逊·埃利亚斯的电报（见**卡莱尔文档：导入#1**）

调查员被他们的好朋友杰克逊·埃利亚斯召集到了纽约。埃利亚斯之前告诉他们（中的一个，一些或者全部）说自己找到了关于卡莱尔探险队的信息，需要一支可靠的团队来继续研究。调查员们会及时赶到纽约，这样他们能够接到来自埃利亚斯的一通重要的电话。（见**"大苹果城"纽约**，第118页）

卡莱尔探险队在纽约

1918年6月，富家花花公子罗杰·卡莱尔在纽约遇到了血舌教派女祭司姆维鲁，然后被她深深地迷住了。在她的指引下，卡莱尔召集了一群社交界名流——海帕蒂亚·马斯特斯、罗伯特·休斯顿医生，还有奥布里·彭赫爵士。这些人都有些人格方面的缺陷或心理创伤，使得他们容易受到姆维鲁的影响。除了他们以外，卡莱尔还带上了自己长期以来的保镖杰克·布雷迪。这些人七拼八凑组成了一支表面上由卡莱尔领导的探险队的核心成员。经过几个月的准备之后，1919年4月5日，卡莱尔探险队乘船离开纽约，并于4月14日抵达伦敦。

杰克逊·埃利亚斯在纽约

尽管埃利亚斯骨子里是一个环球旅行爱好者，但他还是花了很长时间待在纽约，目的是造访他的出版商，**普洛斯佩罗出版社**（第128页）。他在纽约市内没有固定住址，不过他每次来纽约都会住在切尔西酒店（见**切尔西酒店**，第118页）。

1923年5月25日，埃利亚斯离开纽约前往非洲研究一个新课题。各种线索指引他到达了内罗毕，在那里他无意中发现了所谓的"卡莱尔探险队大屠杀案"的真相。接下来的几个月里，他追随着线索到世界各地调查：首先是香港，然后是上海，开罗，和伦敦。（**关键事件时间线**，第18页，引言）他于1925年1月13日回到纽约。在回到纽约之前，他给调查员发了电报，请求他们帮助研究卡莱尔探险队。埃利亚斯计划在1925年1月15日与调查员们见面。

进行本章游戏

事件起始于杰克逊·埃利亚斯在**切尔西酒店**（第118页）被害——这一点在之前的可选章节秘鲁篇中就有预兆。接下来是**初步调查**（第125页）和埃利亚斯的葬礼（**葬礼**，127页）。在那之后，调查员可能会想要与约拿·肯辛顿（见**普洛斯佩罗出版社**，第128页）和艾丽卡·卡莱尔（见**与艾丽卡·卡莱尔见面**，第132页）见面，来调查卡莱尔探险队的相关信息，以及自己朋友遇害一事。

这一章里主要的神话威胁来自血舌教派，这一教派的领袖为穆昆加·姆达里（见**恐怖的咀咀屋**，第154页）。除此之外，调查员在揭露埃利亚斯之死背后的阴谋的过程中还要应对腐败而暴力的纽约警方，以及当时对非裔美国人的歧视。

本章节没有支线剧情，不过调查员可能会调查**无辜的人**（第145页）这一节的事件。这一事件可以替代原本的调查环节，它们最终都将指向**恐怖的咀咀屋**（第154页）。下文将会给出如何引导调查员进入这一剧情。这段事件会让调查员获得额外的信息，让他们得知自己受到杀死埃利亚斯的凶手的威胁。但是，如果他们决定什么都不做，一个好人就会不得不背负着其他人的罪名而坐上电椅。

如果调查员能在与肯尼亚的奈亚拉托提普教派分支的冲突中存活下来，他们就算是走出了阻挠这位邪神计划的第一步。从此开始，整个世界等待着他们出发探索……

通俗调整

啊，纽约！百老汇明亮的灯光，时代广场闪耀的霓虹，自由女神像代表的新生活，哈莱姆区**热辣的夜店，禁酒令时代私酒贩子的小动作——杰克逊·埃利亚斯死后，调查员面临的就是这样一个令人头痛不止又让人心动不已的复杂都市。在咆哮的二十年代的炫目浮华之下，这个城市还暗藏着一些黑暗肮脏的缺陷。那些受到压迫的、无依无靠的人只能奋力求得生存。但每个人都坚信着美国梦。

**纽约黑人住宅区，见维基百科。

这一模组设置在禁酒令时期，这使得它非常适合守秘人加入通俗扩展成分。地下酒吧里的争吵，在地下酒吧调查时遭遇的警方突然袭击，帮派之间的斗殴与驾车枪击事件（好莱坞黑帮电影里有许多关于这一时期的描写）：这些事件都能在调查员试图为自己被杀的朋友讨回公道时为他们增添一些危险与阴谋的气氛。如果调查员都是白人男性，那么他们光是走进一家哈莱姆区的地下酒吧就足以让当地的帮派领袖采取攻击了，因为他们认为这些傲慢的白人是在侵犯他们的领地，引发更多的骚乱！

处理纽约的血舌教派的方法有很多。但按照通俗扩展的传统展开方式，调查员们可能会在哈莱姆的街头与赤身裸体的愤怒的邪教徒进行一场不顾情面直来直去的斗殴，或者发展为一场激烈的火拼，让参与其中的人都大吃苦头。

关于纽约的电影实在太多了！作为参考，可以看一看1942年雅克·图尔尼尔导演的《豹人》，这部电影描绘了一个黑暗的、充满紧张气氛的纽约；或者2004年阿莫卢索导演的《哈莱姆文艺复兴》，这部纪录片描述了黑人文艺复兴对音乐的影响。

抵达纽约

调查员可能人在美国，但却不在纽约。在这个时代，无论是私人飞机还是商业航空对于大多数人来说都是过于昂贵的，而且在1928年纽瓦克自由国际机场启用之前，



上图：纽约市地图与南曼哈顿附图

纽约也没有自己的机场。不过，纽约是重要的铁路交通枢纽，与全美国的其他主要城市都直接或间接通过其他交通枢纽（如芝加哥）相连。

尽管有的调查员可能有自己的车，但是考虑到当时的道路条件，使用铁路出行会更快捷、舒适。如果他们非得要开车横穿整个国家不可，他们可以选择1913年开放通车的林肯公路：这条公路起始于旧金山的林肯公园，途经加利福尼亚州、内华达州、犹他州、怀俄明州、内布拉斯加州、衣阿华州、伊利诺伊州、印第安纳州、俄亥俄州、宾夕法尼亚州和新泽西州，尽头位于时代广场东南角。

不过，为了让调查员能够直接开始游戏，建议守秘人要么从通俗克苏鲁扩展里随便找一页画一条路线给他们，要么直接从所有人都在纽约或都响应杰克逊·埃利亚斯的召唤到了纽约的时候开始。

背景信息：纽约

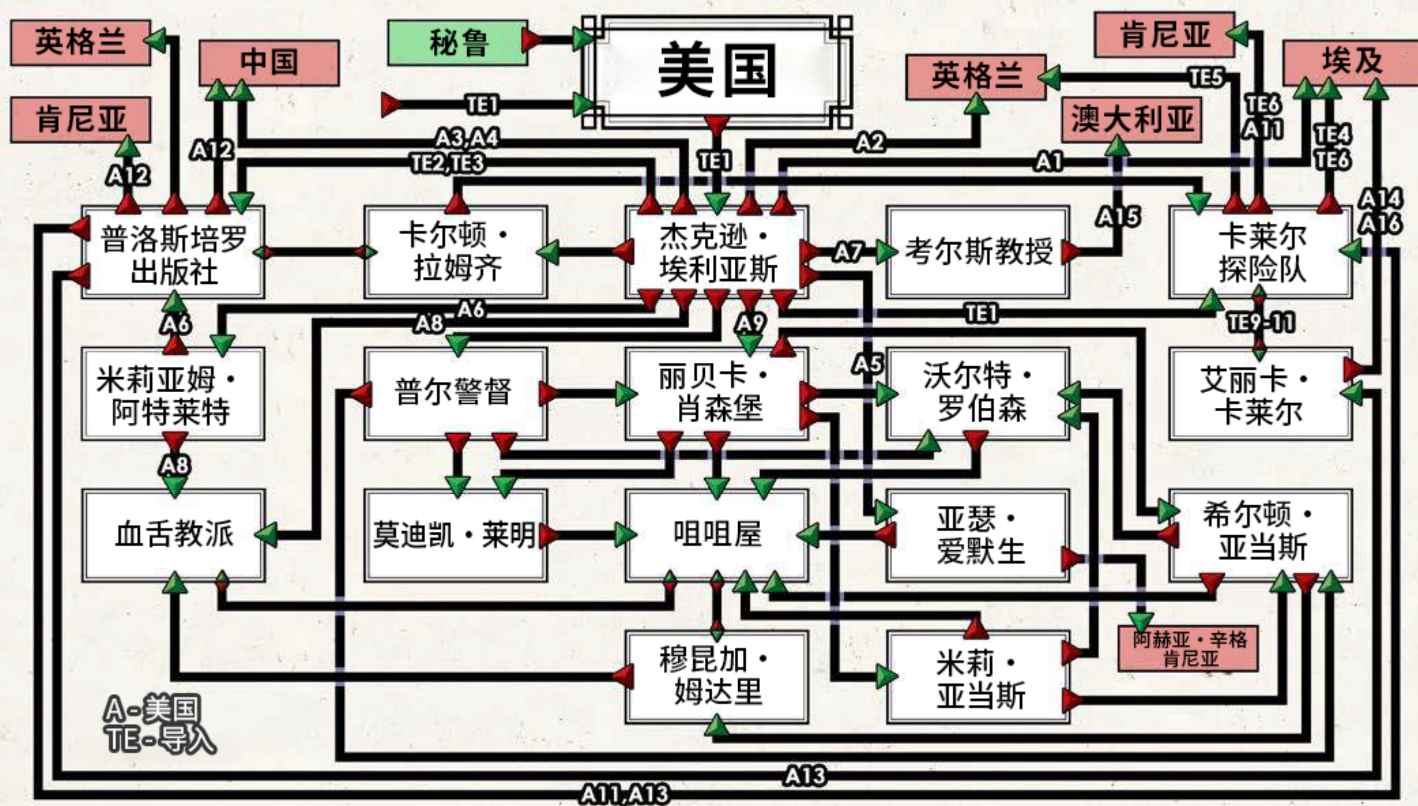
纽约市大约在华盛顿特区和波士顿的正中间，有着

简短但丰富多彩的历史。尽管16世纪、17世纪屡有欧洲殖民者踏足此地，但正式建市是在1624年左右，荷兰白人移民建立了新阿姆斯特丹，也就是现在纽约的总督岛。两年后，新阿姆斯特丹的长官代表荷兰西印度公司从当地德拉瓦人手里以60荷兰盾的价格买下了曼哈顿岛。

到了1760年，这个已经更名为纽约的城市（在1664年英国从荷兰手中夺取了控制权，为纪念查尔斯二世的弟弟而更名）成为了北美殖民地第二大城市，规模仅次于费城。50年后，它成为了整个西半球最大的城市，其20世纪20年代的人口数量甚至超过了伦敦。纽约曾在美国独立战争后短暂地作为临时首都，后来在19世纪初期成为了这个新生国家的贸易中心。

早期，纽约人口主要由荷兰和英国的移民和被释放的奴隶构成。后来在19世纪中期，来自德国和爱尔兰的移民使得城市人口迅速膨胀。到了19世纪60年代，这些新移民占了整个城市人口的一半以上。接下来，逃离意大利和东欧的人（主要是俄罗斯和波兰的犹太人）也来到了纽约。所有来到纽约的人都是为了逃离自己家乡的贫穷与压迫，为了追寻更美好的未来。在1892年到1924年之间，大约有1200万移民通过埃利斯岛来到纽约。1924年，国会开始严格限制移民，而当时纽约40%以上的居民都来自外国。因此，移民数量有了限额规定，但还是有很多加勒比海黑人利用英国的指标进入纽约。他们加入了大迁移（一战期间美国黑人从南方迁走）期间来到纽约的那些黑人的行列中，在哈莱姆区附近形成了繁荣的社区。（见**20世纪20年代的哈莱姆区**，第143页）

在1835年，纽约曾经有一场大火，造成了严重的破坏。在那之后，纽约大部分建筑都是砖石构造的。街区里建筑的类型会告诉你这片区域的富裕程度：那些“富有”的区域里的建筑一般是以“褐色沙石”建造的四层小楼，门前有陡峭的台阶（门廊）通往二层的入口。而那些贫穷的区域的建筑一般都拥挤而破旧，被称为“无电梯公寓”。然而，社会职业模式变化的结果是，那些从前的富有区域里的褐色沙石小楼如今可能只是寄宿公寓而已。



连线上标注的编号代表指向新地点或新人物的相关卡莱尔文档。 如：TE4=卡莱尔文档：导入#4

地理情况

纽约坐落在哈德逊河口，拥有一个很大的自然港。纽约主要由三个岛组成：长岛，曼哈顿岛和斯塔滕岛（1975年前称里士满）。东河将布朗克斯和曼哈顿与长岛分隔开来，哈莱姆河（在东河和哈德逊河之间）则将布朗克斯与曼哈顿分隔开来。然而，我们如今知道的纽约市直到1895年才真正成形。在那之前，它的五个区（皇后区，布朗克斯区，布鲁克林区，里士满区，曼哈顿区）都各自是独立的飞地。这五个区于1898年1月正式合并成为"大纽约"。

曼哈顿是五个区里最小的，但却是人口密度最高的。它是纽约市的文化、金融和行政中心。下曼哈顿区的华尔街组成了纽约金融区的核心，它是从官方奴隶市场演变而来的。1929年19月，纽约证券交易所遭遇了黑色星期二，股票市场的崩溃拉开了大萧条的序幕。时代广场——1904年纽约时报在那里开设新办公室之前还叫做朗埃克广场——以其耀眼的灯光闻名（同样是1904年安设的灯光）。据说，这正是弗里茨·朗1927年的电影《大都会》的灵感来源。在20世纪二三十年代，这块地区聚集了很多赌博嫖娼的人，导致这里越来越粗鄙堕落。纽约的另一代表性地标是中央公园，开放于1857年，是美国城市里的第一座园林公园。

布鲁克林位于长岛的西部，是著名的康尼岛游乐园所在地。尽管那里一度被称为"海边的索多玛"，因为那里的氛围和景观都不甚高雅，甚至还有一栋形状像大象一样的妓院，但是在19世纪末20世纪初时它已经更名为"月亮公园"，成为了供全家出游的娱乐地点。布鲁克林有埃森里克·菲利斯轮业建造的奇迹摩天轮，于1920年开放；还有赛科龙木质过山车，于1927年开放。布鲁克林通过布鲁克林桥与曼哈顿连接。

皇后区也在长岛上，在布鲁克林区的东北部。里士满（斯塔滕岛）在布鲁克林的西南部，依靠渡轮与曼哈顿相连。然而将斯塔滕岛与曼哈顿地铁系统相连通的计划随着1925年斯塔滕隧道工程失败而化为泡影。

布朗克斯在曼哈顿东北部，是五个区里唯一一个大部分面积都在主大陆上的。许多在一战后涌入纽约的移民都住在布鲁克斯，因此这里在禁酒令时期成为了帮派活动的温床。这里也是布朗克斯动物园和扬基体育场的所在地，在1923年-1973年是纽约扬基棒球队的主场。

曼哈顿天际线

曼哈顿以其令人震撼的天际线景观闻名于世，但是20世纪20年代，形成天际线的许多建筑都还不存在。克莱斯勒大厦和帝国大厦都要到20世纪30年代初才竣工；克莱斯勒大厦奠基仪式举行于1928年，而帝国大厦则是在1930年。只有伍尔沃斯大厦（完工于1913年）非常显眼；它保持了世界最高建筑的记录长达17年，直到克莱斯勒大厦建造完成夺走了这一桂冠。其他的地标建筑，如洛克菲勒中心和无线电城音乐厅，也是直到20世纪30年代才建成。



曼哈顿天际线和布鲁克林大桥

天气状况

由于地理位置原因，纽约夏季炎热潮湿，冬季寒冷、微湿而多风。七月平均温度大约为25摄氏度，而一月（最冷的月份）温度在0摄氏度左右浮动，但最低气温可达零下12摄氏度。春季和秋季天气多变，冷热不定。全年降雨分布均匀。

1925年1月的天气尤为令人不适。1月2日的暴风雪令整个城市陷入停滞。十天后，又一场暴风雪来临。这第二场降雪切断了市内和市周围的交通，道路封锁，铁路封闭，就连船运也因为河面上的冰而无法通行。凛冽的寒风吹出的雪堆把人行道都埋住了。尽管政府组织了上千名工人清雪，但城市恢复运转的过程依然非常缓慢。

当调查员出发去见杰克逊·埃利亚斯的时候，街两旁依然堆着高高的雪堆，时不时被狂风吹散。为了增添紧张感，守秘人可以利用雪来阻碍调查员的追逐、盯梢或者日常出行。刺骨的寒风和零下的气温意味着走在外面的人们都穿着厚厚的衣服，带着围巾和帽子，这会使得调查员更难辨别他们在路上遇到的人。1月20日，又有两场暴风雪席卷了纽约。1月27日的大雪则带来了更多的问题。

在纽约出行

作为贸易和金融中心，在纽约出行并不困难。纽约的各个区以道路和铁路相连，不过那些现代交通的隧道和桥梁要等到20世纪20年代之后才建成。

高架铁路与地铁

纽约的高架铁路，“EL”，开放于1868年，是一条连接了炮台公园与金融区的线路。之后更多的线路修建了起来，把曼哈顿和布朗克斯连接在一起。1904年，地铁线路开通，在整个20世纪20年代期间都在不断增添新线路，旧线路也随之扩展。地铁24小时开放，让人们能够以便宜的价格（大约5美分）通行于曼哈顿和布鲁克林与布朗克斯的部分地区之中。

公交车与无轨电车

纽约最早的公共交通形式是马拉客车，不过渐渐地被无轨电车所取代。人们也可以选择乘坐公共汽车，不过公共汽车主要在皇后区和里士满运营。

出租车

著名的纽约黄色出租车公司成立于1907年。对于富有的调查员来说，这些标识醒目的出租车能够为他们提供最为便捷的交通。然而，调查员在路上打车时要小心——规范出租车运营的勋章系统直到1937年才建立起来，这就意味着现在路上还有很多无良车主与不安全的车辆。打车费用起步价为15美分。

租车

如果调查员嫌出租车太下等，那么开自己的车或者租车也是一种选择。纽约是一个繁忙的城市，所以路况可能让人非常沮丧烦闷，对于那些不习惯在大城市开车的人来说更是如此。（守秘人可以将驾驶检定难度提升至困难。）

渡船

在纽约各岛和主陆之间有很多渡船航线，不过这些航线一般只在白天运行。最著名的渡轮之一是斯塔滕岛号渡轮，它运行于曼哈顿的怀特海码头与斯塔腾岛的圣乔治码头之间。如果需要进行国际旅行，可以在金融区的卡纳德大厦买到卡纳德邮轮公司或安佳邮轮公司的船票。

火车

地方和全国铁路网络将城市与其郊区和美国其他地方连接在一起。

在纽约住宿

如果调查员不是纽约居民，他们也有很多地方可住。尽管**切尔西酒店**（第118页）也是调查员可以选择的住所之一，不过最好还是不要让他们选择住在这里，以免他们在预计见面的1月15日之前就遇见了杰克逊·埃利亚斯。

百老汇和第31街交汇处的新格兰德酒店以其摩尔式的建筑风格闻名。住宿价格为每天2-5.5美元，取决于调查员想要住什么水准的房间（高级房间配有独立浴室）。另外一家由同一位建筑师设计的酒店，百老汇673号的百老汇中心酒店，1923年被犹太企业家迈耶·G·马尼舍维茨收购并进行彻底翻修；现在这家酒店为其豪华的犹太

式宴会而闻名。

对于富有的调查员来说，曼哈顿大军广场（不要与布鲁克林的同名地点混淆）上的广场酒店是个不错的选择。如果广场酒店没有空房了，那么第五大道和第33大街交汇处的华尔道夫酒店更为奢华。（下图）华尔道夫酒店正是罗杰·卡莱尔举办其21岁生日宴会的地点；这里也是后来的帝国大厦所在地。

西32街47号的阿卡萨旅馆与华尔道夫酒店仅一步之遥，但其顾客的类型可谓天壤之别。这里更受那些私酒贩子和不法之徒的青睐。另外一家类似的旅馆是西44街123号的格拉德旅店，距离时代广场不远。附近的时代广场旅店（西43街255号）居住条件则好得多，这里住的主要是年轻的单身汉，不过也有一层楼是专门留给女客的。

如果调查员不怕走远路，郊区或者穷人区的旅店会更便宜。

在纽约调查

20世纪20年代的纽约有很多资源可以供调查员进行调查时使用，从报纸到大学、图书馆和博物馆应有尽有。下面列出几个有趣而实用的例子。

许多有名的报社总部设在纽约，包括美联社。纽约时报（位于时代广场）能够提供许多信息，除此之外还有华尔街日报和纽约邮报（两家都位于金融区）。创立于1913年的新闻报(La Prensa)是一份西班牙语日报，其总部位于布鲁克林。而阿姆斯特丹新闻报则是美国当时仅有的50家黑人运营的报纸之一，其总部位于哈莱姆区第七大道2293号。

纽约市公共图书馆是美国第二大的图书馆，仅次于华盛顿特区的国会图书馆。它位于曼哈顿区第五大道和第42街交汇处，是一座壮丽的布杂艺术风格建筑。馆内藏有各类书籍、期刊和地图。

纽约档案馆（现称代理法院）也是一座布杂艺术风格建筑，位于下曼哈顿区钱伯斯街。这座防火的建筑里储存着纽约市的各类档案，包括出生、婚姻与死亡证明，地图，建筑规划图，契约书，人口普查结果和法院记录——如果调查员要来这里查阅资料，那可有他们忙的了。

哥伦比亚大学起初成立于下曼哈顿，原名国王学院，于1897年迁至目前所在的晨边高地校区。哥伦比亚大学拥有闻名的法学院、医学院和新闻学院，也是常春藤盟校之一。哥伦比亚大学也有向学者和学生开放的图书馆。而纽约大学，考尔斯教授演讲会场所在地（见**卡莱尔文档：美国#7**），有两个校区：曼哈顿的华盛顿广场校区和布朗克斯的大学高地校区。两个校区都有对师生开放的图书馆。



上图：华尔道夫酒店的明信片

当地邪教：血舌教派（纽约市）

血舌教派的美国分部是1917年一小群肯尼亚移民为了支持姆维鲁在纽约的行程而建立的，之后稳定发展，目前教派成员已经遍布各种种族和各类身份背景。教派成员主要是工人阶级，新成员招募也主要是在码头工人、水手和贫困人口中进行。

许多被拉进教派的人都很脆弱，想要为自己的问题寻找简单的答案或物质支持，而这是穆昆加·姆达里（**出场人物：美国**，第116页）最乐意提供的。有些人把教派的活动当做是发泄自己的嗜血欲望的出口，而其他的人则被自己目睹和参与的恐怖行为吓疯了。这种心灵损伤使得很多人断绝了与家人朋友的来往，全身心地投入到邪教活动中去。

教派的名称来自于奈亚拉托提普的一个化身，这个化身的脸部是一根血红的触手。对外行人来说，教派的标志初看之下像是某种花朵图案，两边围绕着一对括号；但是对于**科学**（**生物学**或**动物学**）高于10的人来说，他们会想起七鳃鳗的口器。（见下图）这个标志经常被邪教徒纹在身上，调查员可能会认出它与奥古斯塔斯·拉金胸脯上的纹身几乎完全相同（**与大战役的联系**，第49页，秘鲁）。

邪教总部在哈莱姆区一家卖非洲部落物品的叫做“咀咀屋”的商店里。（见**恐怖的咀咀屋**，第154页）教派的仪式在扩大了的地下室里举行。这家店的店主是塞拉斯·恩科万，但穆昆加·姆达里才是教派的大祭司。

血舌教派的杀手一般使用潘加砍刀（一种长长的东非割草刀，形状像顶端为弧形的弯刀）进行攻击，不过本地人偶尔也会用枪。邪教杀手会戴着丑陋可怖的头巾，前额垂着一条红色的条穗。条穗的形式代表了这个教徒的等级：新入教者用的是普通的红棉布，更高级的教徒用的是一条修剪成舌头形状的皮革，而最高等级的人用的是货真价实的人类舌头（如塞拉斯·恩科万和穆昆加·姆达里）。他们在每月一次的献祭仪式上也会佩戴这些面具（**咀咀屋里的血舌祭祀仪式**，第159页）。

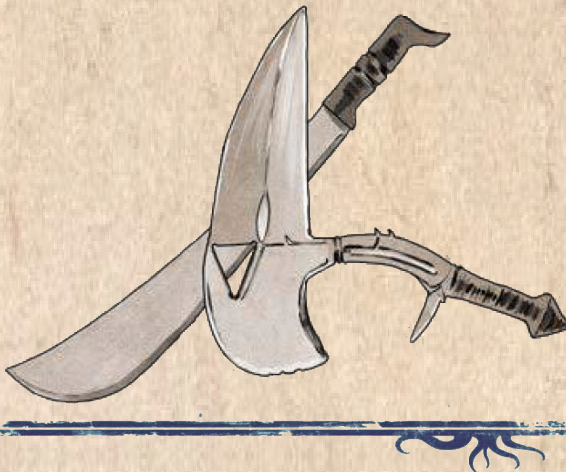
通俗调整：非洲飞刀

如果使用通俗克苏鲁进行游戏，那么教徒在提升教内地位的时候还会配备一种三齿的木柄小刀。这种小刀是中非的传统武器，被叫做“平加”或是“卡尔贝达”。这种小刀在投掷时伤害极高，因为它们的钩齿会在把小刀从伤口中拔出时造成更多伤害（除非进行正确的外科处理）。

鉴于这种武器能造成极高的伤害，它几乎能够秒杀调查员或者使其丧失行动能力，所以我们建议最好在启用通俗克苏鲁、英雄们有了更高的伤害承受能力的游戏中再使用这种武器。当然如果守秘人想要在传统克苏鲁的呼唤游戏里用上这种东西也可以。

非洲飞刀（投掷技能）

- **射程**：力量/5码（1码约为0.9144米）
- **伤害**：1D4+2，在拔出时附加1D4撕裂伤害（可以用**医学**检定或困难**急救**检定抵消）





血舌教派的标记

出场人物：美国

为方便守秘人查阅，美国篇的重要NPC角色汇总如下。下面的信息包括背景故事，动机和**扮演引子**。他们的数据则在本章末的**人物与怪物**一节。

盟友和中立角色

马丁·普尔警督

43岁，杀人案警探



- **联系**：负责调查埃利亚斯遇害案的警探（**纽约警局**，第125页）。

作为切尔西7a区长期负责杀人案调查的警探，普尔警督目睹过纽约发生过的各种最可怕的事件。尽管如此，杰克逊·埃利亚斯遇害案还是令他感到震骇；一方面是因其残忍异常，另一方面则是因为这起案件的手法与另外一系列杀人案非常相似，而那一系列案件他本以为已经破案了（**无辜的人**，第145页）。如果本章有调查员死亡，普尔可以作为合适的替代角色。

- **形象描述**：这是一个敦实的男人，不过年轻时锻炼出的肌肉已经开始转化成脂肪了。他皮肤黝黑，棕色的头发梳在脑后。他的西装很整洁，看起来细心保养过，不过由于他最近的发胖，所以不是很合身。
- **特质**：多年的警察经验让他成为了一个多疑的人。他总是能看到每个人身上的黑暗面，但是他依然是一个坚持调查、追寻真相的人。
- **扮演引子**：普尔会把调查员当成有用的证人或者是嫌犯，这取决于调查员发现杰克逊·埃利亚斯的尸体时的表现。如果调查员当众公然杀死邪教徒，这件事会变得更麻烦。无论如何，普尔都有很多问题要问调查员，只要调查员还在纽约，他就会反反复复地找他们问话确认信息。如果调查员取得他的信赖，普尔会将埃利亚斯遇害案与希尔顿·亚当斯被指控的那些谋杀案（**无辜的人**，第145页）之间的相似之处告诉调查员。

约拿·肯辛顿

48岁，普洛斯佩罗出版社社长兼主编



- **联系**：普洛斯佩罗出版社社长，是杰克逊·埃利亚斯出版所有著作的出版商，他本人也是埃利亚斯的好朋友（见**卡莱尔文档：导入#2或#3**）。
- **联系**：寄给杰克逊·埃利亚斯的信件和物品包裹由他负责转交（见**卡莱尔文档：美国#6**）。

肯辛顿是普洛斯佩罗出版社的社长兼主编。这个出版社主要出版神秘学和幻想主题的图书，无论是虚构的还是非虚构的。办公地点位于第35大街附近的列克星敦大道上。

与杰克逊·埃利亚斯的其他朋友一样，肯辛顿还沉浸在埃利亚斯之死的震惊中。尽管他知道埃利亚斯为写书而取材时经常冒着很大的风险，但是他也习惯了埃利亚斯讲述的各种死里逃生英勇逃难的故事。肯辛顿会告诉调查员说，他还盼望着埃利亚斯能够走进门来，大声笑着讲自己这次有多么的九死一生。

- **形象描述**：这是一个矮胖的白人男性，有些秃顶，仅有几缕开始变得灰白的红发。他带着夹鼻眼镜，不舒服的感觉让他总是伸手调整。肯辛顿的西装是特别剪裁的，以适合他发福的身材，他的其他衣物也都很合身。他喷了不少须后水，尽管这个味道刚闻到时还比较好闻，但在封闭空间里很快就会让人感到腻烦。
- **特质**：肯辛顿已经习惯了作为众人关注的焦点的生活，他很擅长应付其他人，尤其是他觉得对方说的非常无聊或者非常愚蠢的时候。在说话的时候，他会用手指指指点点，作为断句的方法。
- **扮演引子**：肯辛顿会详细地告诉调查员埃利亚斯最近的动向和研究内容。如果调查员提到他们要去伦敦，他会给出独家新闻报主编米基·马奥尼和苏格兰场的詹姆斯·巴林顿督察的联系方式。如果葬礼还没举行（**葬礼**，第127页），他还会告诉调查员关于埃利亚斯的葬礼的事，以及将在哈莱姆区卡尔顿·拉姆齐的办公室里遗嘱宣读会的事情（**遗嘱宣读会**，第127页）。

卡尔顿·拉姆齐

54岁，杰克逊·埃利亚斯的律师与遗产执行人

- **联系**：拉姆齐会邀请调查员参加埃利亚斯的遗嘱宣读会（**葬礼**，第127页）。
- **联系**：约拿·肯辛顿认识拉姆齐，建议调查员如果想继续埃利亚斯的工作，就得联系一下拉姆齐。（**普洛斯佩罗出版社**，第128页）。
- **联系**：在杰克逊·埃利亚斯的葬礼上的碰面（**葬礼**，第127页）。



自从埃利亚斯成为一名职业作家以来，拉姆齐就一直是他的律师。除了处理各类合同和偶尔的法律纠纷以外，拉姆齐还负责管理埃利亚斯的财产，在他的委托人满世界找故事时负责日常事务。他的办公室在哈莱姆区，第124大街与雷诺克斯大道交汇处。

拉姆齐是埃利亚斯的遗产执行人，他会邀请调查员参加遗嘱宣读会。很多年来，拉姆齐都是埃利亚斯的亲密好友。尽管他遵守着职业要求履行着遗产执行人的职责，但他显然满怀悲痛。

- **形象描述**：这是一个个子不高，体型偏瘦但很结实的黑人，有些神经质。他在说话时眼睛会左顾右盼，而且经常摆弄手里的钢笔、茶匙或者其他任何东西。他身上穿着定制的昂贵西装，不过已经磨损破旧了。尽管他显然快秃顶了，不过他还是试图用搽好油的头发盖住头顶来掩盖这一点。
- **特质**：拉姆齐说话很快，经常在一句话快说完的时候看起来跟不上自己在说什么。他说话时经常说着说着就离题万里，有的时候甚至与前文毫无关系。尽管他外表如此，但是他非常聪明，法律知识也很扎实。那些因为他古怪的举止就看轻他的人很容易被这一点弄得措手不及。
- **扮演引子**：拉姆齐负责管理埃利亚斯的资金，这也是他作为遗产执行人职责的一部分。埃利亚斯指出这些钱应当用于继续他的研究，因此，拉姆齐的角色就是负责出钱赞助调查员的旅行，作为分线小组的中间联络人，以及在有调查员受伤、发疯或者死去时招募新的调查员（**替补调查员**，第27页，引言）。拉姆齐手里还有埃利亚斯的一些笔记的副本，如果调查员在埃利亚斯的酒店房间里错过了任何有用的资料，可以让拉姆齐提供给他们。



艾丽卡·卡莱尔

26岁，百万身价的女商业家

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯的电报里提到了卡莱尔探险队（**卡莱尔文档：导入#1**）。
- **联系**：罗杰·卡莱尔的妹妹，曾经组织人员寻找这一不幸的探险队（**卡莱尔文档：导入#9-11**）。
- 在肯尼亚法庭宣布罗杰·卡莱尔死亡，纽约州法院认可这一声明之后，艾丽卡·卡莱尔就成了卡莱尔家族财产的唯一继承人。她目前经营着家族在交通、军火和国际贸易方面的生意，并且事实证明她比她的废物哥哥更适合这份工作。

作为一个单身女子，卡莱尔小姐经常是社交新闻的焦点人物。但实际上，她对浪漫与恋爱毫不感兴趣，认为这些都会让她从工作中分心。尽管如此，她还是经常参与各种舞会、晚宴和鸡尾酒会，主要是为了维持商业合作。无论是谈生意的时候还是出席社交场合的时候，卡莱尔小姐总是带着她的保镖乔·科里。如果有人让卡莱尔小姐感到不快，她就会派科里制止他们。

- **形象描述**：艾丽卡·卡莱尔天生是个美人，但她经常用自己的美貌威胁别人而非诱惑别人。她的皮肤透亮而苍白，用合适的化妆品装点着。她的衣服总是欧洲设计师设计的时髦样式。她留着卷曲的金色短发。
- **特质**：艾丽卡事务繁忙，所以她对那些她认为在浪费时间的人没什么好脾气。她尤其讨厌那些用关于她已故的兄长的毫无要点或者粗鲁无礼的问题使她烦心的人。
- **扮演引子**：如果被说服，卡莱尔小姐会向调查员提供一些关于她哥哥和探险队其他成员的背景信息。更有用的是，她可能会让调查员接触那些罗杰经常读的书，包括好几本魔法典籍（卡莱尔公馆图书馆，第134页）。

乔·科里

37岁，艾丽卡·卡莱尔的保镖

- **联系**：经常跟在艾丽卡·卡莱尔身边。
- **联系**：艾丽卡·卡莱尔可能会派乔打发走惹麻烦的调查员。



艾丽卡·卡莱尔的保镖，科里，是一个大块头的男人，腋下手枪套里插着一把和他的体型一样巨大的.45左轮手枪，左袖的口袋里揣着一个铜板指虎。在公众场合，他总是寸步不离地跟着艾丽卡，随时准备着赶走那些投机取巧的人，推开那些摄影师，驱开那些试图调情的人。科里曾经是一个黑帮老大的手下；艾丽卡在一场交易里赢过了他。就在科里离开帮派为艾丽卡效命之前不久，这个黑帮老大消失了。

- **形象描述**：科里身材高大结实，肤色有着地中海人的特征。他周身散发着威胁的气息，就像是辛辣的须后水一样。他卷曲的黑发总是整齐地梳在脑后，但在他用力时就会散落开来。科里的鼻梁被打断过太多次，以至于已经看不出鼻子的形状了。他锐利的蓝眼睛表明在他粗野的外表下隐藏着智慧的思想。
- **特质**：对卡莱尔小姐的朋友或者客人会谨慎有礼，但对那些他怀疑会带来威胁或引起不快的人，那些表面的礼节和愉快就完全不复存在了。
- **扮演引子**：如果调查员惹卡莱尔小姐不愉快，那么科里就会找上他们。他会采用除了直接动手杀人以外的任何方法来让粗鲁扰人的调查员远离自己的雇主。

布拉德利·格雷

41岁，艾丽卡·卡莱尔的律师

- **联系**：在一篇讲述艾丽卡接管家族企业的新闻报道里提到了他。
- **联系**：如果调查员想与艾丽卡·卡莱尔见面，他们会被指引去找格雷（与艾丽卡·卡莱尔见面，132页）。
- **联系**：艾丽卡的任何正式采访他都会在场（采访艾丽卡，第133页）。

艾丽卡·卡莱尔最为信任的人之一就是布拉德利·格雷。他是都思丹-惠特比-格雷律师事务所的合伙人之一，工作地点在西57大街。在关于艾丽卡接手卡莱尔家族财产的新闻报道中，他的名字屡屡出现。



布拉德利·格雷不喜欢罗杰，他也完全不知道姆维鲁对罗杰产生了什么影响。格雷是个稳重的人，不过他非常害怕当众受窘或名誉受损。如果他认为调查员值得他告诉他们一些信息，或者调查员说服他告诉他们一些信息，他就会安排一场与艾丽卡的会面，不过这大概要一周的时间。

- **形象描述**：这是一个瘦高的、有些矫揉造作的白人男子，有着一头卷曲的黑发，不过太阳穴附近的头发已经开始变白了。他脸上带着灿烂的公式化的笑容，不过他眼睛和嘴周围的愁纹掩盖了他的其他特征。
- **特质**：格雷有着专业的举止和温文尔雅的人格魅力，尽管有时候会显得过于自来熟。他经常在与人交谈时触碰对方的胳膊或膝盖，虽然这并不代表他非常关心他们。当他受到惊吓的时候，这种表面上的人格魅力就会消散，让他变得慌张不安；当这种情况发生时，他的脸会迅速变红，说话也有些结巴。
- **扮演引子**：如果妥善交往，格雷就会愿意把调查员引荐给艾丽卡·卡莱尔。

米莉亚姆·阿特莱特

47岁，哈佛大学图书管理员

- **联系**：给杰克逊·埃利亚斯寄了一封信，提到了一本丢失的书籍（见卡莱尔文档：美国#6）。

米莉亚姆·阿特莱特是哈佛大学威德纳图书馆的一名咨询馆员，主要负责人类学部分，在这一领域专业程度很高。她在这神秘的、有着几英里长的书架的迷宫般的图书馆里非常来去自如。



两个月前，杰克逊·埃利亚斯联系阿特莱特，想让她寻找《非洲的黑暗教派》的一个抄本，但她没能做到，因为这本书在神秘的状况下消失了。阿特莱特不知道埃利亚斯遇害一事，如果调查员向她揭露这一消息，她会非常伤心。如果调查员队伍需要一名学者，阿特莱特是一位很好的替补调查员。

- **形象描述**：这是一个高个的、瘦骨嶙峋的女人，一

头金发已经开始变得花白。她穿着保守的裙装，戴着圆框眼镜，脖子上还有一串养殖珍珠做的项链。她平时谦逊温和，但当她讨论到人类学或民俗学那些让人毛骨悚然的话题时，她就会露出恶作剧般的笑容。

- **特质**：她很喜欢研究邪教和奇怪的宗教行为，是杰克逊·埃利亚斯的著作的忠实读者。埃利亚斯有时展露出的不敬神的态度让她感觉非常有趣，她希望自己能在埃利亚斯英年早逝前和他见上一面。
- **扮演引子**：除了提供关于《非洲的黑暗教派》的信息（见**附录C：神话典籍**，第641页）以外，阿特莱特还能够帮助调查员进行研究，尤其是关于人类学和邪教的研究（见**与米莉亚姆·阿特莱特见面**，第136页）。她对于克苏鲁神话几乎一无所知，她也不相信这些东西，尽管剧情需要的话她也能够接触到一些神话典籍。

安东尼·梅斯戴尔·考尔斯教授

46岁，人类学教授

- **联系**：一份他的讲座《波利尼西亚与南太平洋的暗黑邪教》的传单（见卡莱尔文档：**美国#7**）。



考尔斯教授是一名澳大利亚人，目前在密斯卡托尼克大学做演讲，暂住在马萨诸塞州阿卡姆市。自从妻子死后，考尔斯就独自照顾着女儿艾娃。他的保护有些过度紧张，这一点艾娃能够理解，但依然感到被束缚的太紧。他们父女都很爱对方，但他们经常以错误的方式进行争吵，又会在任何一方受到伤害时寻求复仇。

考尔斯喜欢收集奇怪行为的故事，这一度让他与学校的官员争吵起来，后者认为他与坏人混在一起。考尔斯相信魔法存在，对于怪物或者地下城市之类的事情接受度也比较高，尽管他一直想要这些东西存在的证据。这是一个口若悬河的人，一两个问题能让他讲上一个小时。

- **形象描述**：这是一个大块头、面色红润的白人男性，留着浓密的红色胡子。在说话的时候他经常使用大幅度的夸张动作。他有明显的澳大利亚口音，声音和笑声一样低沉有力。
- **特质**：这是一个友好而开朗的人，经常会就调查员提到的事情进一步谈开，并且愿意提供任何可能的帮助，无论是关于人类学的问题、如何在澳大利亚内陆地区生存的问题，还是其他更深奥的问题。
- **扮演引子**：他会提到麦克维尔的日记和大卫·道奇（**与大卫·道奇见面**，第461页，澳大利亚）。因为考尔斯教授研究过克苏鲁神话相关领域，所以他能够提供大多数友方NPC都不知道的一些信息。

艾娃·斯沃德·考尔斯

20岁，学生，乖巧的女儿

- **联系**：艾娃总是陪着她的父亲考尔斯教授。



考尔斯教授的女儿艾娃和他一起住在阿卡姆。她是密斯卡托尼克大学的学生，偶尔也会帮父亲搞研究。尽管她有些叛逆意识，但自从母亲死后，她就把自己视作父亲的保护者。

艾娃决心等到21岁之后就从父亲的家里搬出来，接受任何一份自己能够找到的教职。如果需要更替调查员，可以劝说她加入团队。

- **形象描述**：艾娃是一个漂亮而优雅的年轻女子。她的红色头发留得要比时兴的样式稍长一些。她喜欢流行的轻飘飘的短裙。她的口音还是明显的澳大利亚口音，尽管在美国的生活使她的口音美式化了一些。
- **特质**：她经常被父亲的学生或者学校里的其他年轻人注意着，这使得她在与陌生人说话的时候怀有戒心。虽然她看起来羞于表露对父亲的情感，但很快就能感受到她对父亲有多关心。
- **扮演引子**：如果艾娃认为调查员是在利用她父亲爱交际的特性，她会礼貌地提醒他们，她父亲是一个很忙的人，不能在没有意义的事情上浪费太多时间。

亚瑟·爱默生

53岁，不知情的邪教合作方与进口商

- **联系**：在杰克逊·埃利亚斯酒店房间里发现的名片（卡莱尔文档：**美国#5**）。



亚瑟·爱默生是爱默生进口公司的老板。他是纽约本地人，通过努力工作建立起

了自己的生意。他对于财富的渴求使得他经常对进出自己仓库的那些可疑的船只睁一只眼闭一只眼。在埃利亚斯短暂的回到纽约的时间里，他们二人谈过话。他听说埃利亚斯遇害一事，既惊讶又伤心。

- **形象描述**：这是一个高个、有很多肌肉的人，不过也开始进入了中年发福阶段。他的一头棕发仍然很浓密，梳理整齐。
- **特质**：会很直接地端详别人。性格固执。给人的印象就是一个习惯于我行我素，不会轻易被威胁的人。
- **扮演引子**：爱默生不会对码头的事问太多问题，这样一旦警察找过来，他也可以合理推诿 。但是他不喜欢塞拉斯·恩科万，而且他被杰克逊·埃利亚斯之死吓到了，所以他会很高兴地把调查员指向血舌教派的总部（**恐怖的咀咀屋**，第154页）。他还会给出一个肯尼亚人的名字：阿哈·辛格（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页。）

莫迪凯·莱明博士

62岁，古怪而富有的民俗学家

- **联系**：普尔警督和丽贝卡·肖森堡都提起了这个人，认为他与杰克逊·埃利亚斯之死有关（见**纽约警局**和**纽约时报**，第125页和第145页）。

莱明博士是一个富有的犹太家族的末代后裔。他这一辈子都在守着家族的财富坐吃山空。他没有正式的学历，但他自称为博士，并且认为自己是一个老派的绅士学者——一个满腹经纶、尤其是那些关于全世界的可怕或有趣的民俗的书籍的人，尽管他本人连纽约市都不曾出过。



- **形象描述**：莱明博士个子很矮，秃顶，肤色苍白。他的衣着是典型的不拘小节的学者打扮：上面沾满了墨水和灰尘，袖口脏兮兮的，还有很多奇怪的污渍。
- **特质**：说起话来滔滔不绝，听起来还挺有趣的。很显然他热爱民俗学这门学问，尽管他对于那些较为黑暗的民俗的接受力有些过低，而且他在纽约的熟人面前表现得过分幼稚了。
- **扮演引子**：莱明博士了解埃利亚斯的研究，虽然他从来没见过埃利亚斯。他觉得埃利亚斯的书有些可怕、有些过分大肆渲染。他能够辨认出刻在埃利亚斯前额的那个标志属于一个所谓的非洲邪教，但他认为这样的邪教在现代是不可能存在的。不过，他可能会在无意中指引调查员前往咀咀屋，见到塞拉斯·恩科万（**恐怖的咀咀屋**，第154页）。他完全不知道这个商店与连环杀人案有什么关系，也对克苏鲁神话一无所知。

丽贝卡·肖森堡

27岁，记者，正在调查一起可能的冤案

- **联系**：纽约时报上刊载了一篇以她署名的关于埃利亚斯被害案的报道（**卡莱尔文档：美国#9**）。
- **联系**：出席了杰克逊·埃利亚斯的葬礼（**葬礼**，127页）。

肖森堡是纽约时报的一名初级罪案报道记者。她去年报道了一系列与埃利亚斯遇害案相似的哈莱姆区凶杀案。尽管肖森堡的编辑没有让她继续报道这一案件，她还是积极地跟进事件，希望能够在死刑执行之前帮助希尔顿·亚当斯脱罪。如果需要替换调查员，丽贝卡·肖森堡可以作为替代。



- **形象描述**：这是一个个子很矮、皮肤黝黑的女人，留着一头卷曲的黑发。她给人的第一印象可能是缺乏幽默感、过度紧张，不过这主要是她的专业态度所致。
- **特质**：这是一个坚持不懈的人，不愿意留下任何没有得到解答的问题。当她认为别人对自己并不诚实的时候，她会出于礼貌而停止追问，但她会变得很愤怒。
- **扮演引子**：肖森堡除了能够帮助调查员接触到纽约时报的档案以外，还能够让调查员联系上米莉·亚当斯，能够安排调查员与狱中的希尔顿·亚当斯见面，还能够跟调查员讲述自己对于罗伯森警长的怀疑（**纽约时报**，第145页）。她不知道血舌教派的事情，但是她听米莉·亚当斯说过咀咀屋在做些奇怪的事情。

希尔顿·亚当斯

29岁，无辜的人



- **联系**：普尔警督会提到，亚当斯因为涉嫌一系列与杰克逊·埃利亚斯遇害案相似的谋杀案而被捕。（**纽约警局**，第125页）。
- **联系**：新闻报道把埃利亚斯遇害案与亚当斯案联系起来。（**卡莱尔文档：美国#9**）。
- **联系**：与丽贝卡·肖森堡、米莉·亚当斯和亚当斯以前的朋友们见面（见**纽约时报**，第145页、**与米莉·亚当斯见面**，第146页，**希尔顿·亚当斯的好朋友?**，第149页等）。

希尔顿·亚当斯目前是一名等待行刑的死刑犯，被关在新新监狱。1924年10月，他因涉嫌一系列哈莱姆区附近发生的谋杀案而被定罪，将以电椅处以死刑。

每个认识亚当斯的人都认为他是无辜的——这也确实是真的。当哈莱姆区的人们受到血舌教派的迫害开始失踪或惨死时，亚当斯组织当地居民保护自己，设法将犯人绳之以法。亚当斯在一战期间曾经在第369步兵团——更有名的说法是哈莱姆地狱斗士——担任中士，这让他获得了很多支持。

不幸的是，穆昆加·姆达里定期以金钱贿赂哈莱姆区第14辖区的罗伯森警长，来让他对咀咀屋的事情睁一只眼闭一只眼。当亚当斯成为了血舌教派的威胁时，罗伯森就逮捕了他，罪名正是他正在调查的那些案件。

亚当斯的妻子米莉依然在试图证明丈夫的清白。然而，他的大多数友人都放弃了他，因为罗伯森威胁他们说，他们可能会被作为共犯逮捕，同样被处以死刑。如果调查员能够证明亚当斯的清白，他就也可以作为调查员的替补。

- **形象描述**：一名黑人，特征明显，身材壮实，尽管狱中生活让他瘦了许多。他穿着黑白条纹的囚犯服。虽然年纪轻轻，但他黑色的短发中已经出现了不少花白，他的脸上也满是皱纹。
- **特质**：他一直很清楚在哈莱姆区里法律是如何运作的。尽管他没有失去希望，但他也清楚地认识到自己脱罪的可能性极小。因此，他对于那些想要帮助自己的人不以为意，他不会拒绝他们提出的帮助，但他还是礼貌地保持怀疑。
- **扮演引子**：亚当斯可能会与调查员分享他的调查成果。他查到了咀咀屋，也怀疑他们是自己身上这一系列残忍的谋杀案的幕后黑手（**与希尔顿·亚当斯见面**，第151页）。他能够说出姆达里的名字，也能够描述他的长相。这是他的首要怀疑对象。

米莉·亚当斯

27岁，绝望而坚定的妻子



- **联系**：关于她丈夫因与埃利亚斯谋杀案相似的系列谋杀案而被捕的新闻报道（**纽约时报**，第145页）。
- **联系**：丽贝卡·肖森堡会介绍调查员与她见面（**与米莉·亚当斯见面**，第146页）。
- **联系**：希尔顿·亚当斯会提到，他的妻子在他被捕之后可能会收集到更多信息（**与希尔顿·亚当斯见面**，第146页）。

作为希尔顿·亚当斯的妻子，米莉在过去的几个月里都在寻找证明丈夫清白的证据。希尔顿让她不要这样做，因为他担心罗伯森会因此也给她定罪，但她拒绝把自身安危置于丈夫之前。

希尔顿的熟人因为害怕受到迫害几乎都放弃了。但她独自继续调查。她收集到了更多的关于咀咀屋的信息，她愿意以此为交换，让调查员帮助她证明丈夫的清白。

- **形象描述**：这是一个优雅的黑人女性，面容姣好。她坚定的表情可能会被那些不了解她的人理解为冷漠。尽管她的生活已经一团乱麻，但她还是很重视穿衣打扮，一方面是为了维持一种日常感，另一方面也是让人们更加重视她。她的衬衫和棉布裙子都很整洁，头发发型也干净利落。
- **特质**：她明白与陌生人打交道要谨慎的道理，在与人见面时会保持安静，同时衡量对方。如果她判断调查员可信，她就会放下防备，友好许多。她也非常顽强，尤其是关于她丈夫的处境以及那些应对此事负责的人。
- **扮演引子**：她能够提供关于她丈夫的案子的背景信息，也能提供咀咀屋聚会时间的最新消息。作为回报，她希望调查员提供给她任何能够有助于她丈夫脱罪的信息。

希尔顿·亚当斯的朋友

- **联系**：这些人都曾经在第369步兵团服役。由于他们顽强而坚韧，因此那些在西部战线与他们对战的德国军队称他们为"哈莱姆地狱斗士"（**希尔顿·亚当斯的好朋友？**，第149页）。

如果需要，所有希尔顿·亚当斯的朋友都可以作为调查员候补。在希尔顿·亚当斯的指导下，他们曾经组成了自己的调查员组织，不过这些日子已经一去不复返了。尽管被美国政府所忽视，作为前地狱斗士成员，他们手里都有法国军功十字章。这是法国政府颁发给全团成员的，以感谢他们在一战期间帮助保护这个国家。

这些人在服役期间并没有直接并肩战斗过，不过希尔顿·亚当斯认识阿特·迈尔斯，因为在他们应征入伍之前他与米莉一起工作过。这些人的友谊是在退伍回家后建立起来的，其基础就是在法国战场上的服役经历。

尼德汉姆·约翰逊

30岁，纽约世纪报记者



当一战爆发时，他还是一名初级记者。像很多其他人一样，约翰逊下士参军是希望自己在从前线回来之后能够获得认同和平等。他关于战争的诗歌和报道被纽约世纪报拒稿了，理由是对读者来说太过黑暗、影响不好，但在战争结束后他还是回去任职于纽约世纪报。他的几首诗后来被《危机》杂志刊载（1910年成立的全国有色人种促进会NAACP的官方杂志）。

尽管他知道亚当斯是无辜的，但他受到来自雇主的压力，不得不远离自己的朋友们和他们的调查；谈论邪教和仪式谋杀无助于提升纽约世纪报所宣扬的文明的哈莱姆区的形象。(其他人也受到来自那些去教会的长辈们施加的相似的压力。) 约翰逊和他的其他朋友一样，也被罗伯森警长及其手下恐吓；罗伯森暗示约翰逊的家人将会遇到危险，这是一个很有力的筹码（考虑到附近发生的一系列不幸的"事故"和失踪案）。就其本身而言，约翰逊感觉自己陷入了死胡同，没有什么能做的——至少目前如此。

- **形象描述**：这是一个英俊的黑人男性，身高和体型均属中等，胡子刮的很干净。他厚厚的头发向后梳得很光滑，呈波浪状。除了一套精心打理的细条纹西装以外他很少穿别的衣服。
- **特质**：约翰逊是一个厌世而愤世嫉俗的人，他对于自己无法帮助自己的朋友感到挫败。这种情感经常以极端愤怒的形式爆发出来，尤其是在他喝了酒的时候。
- **扮演引子**：约翰逊和他的朋友都不愿意和调查员对话，因为害怕把已经很糟的情况变得更糟（既是对他们自己来说也是对整个社区来说）；然而，他能够证实调查员关于哈莱姆区过去几年发生的一些特定事情的猜测与怀疑。

道格拉斯·菲尔斯

31岁，雕塑家



当充满艺术气质而活泼的菲尔斯提出要志愿参军时，大家都很惊讶，尤其是在他刚刚才在黑人艺术领域混出点名声的时候。自从他从法国归来，他的雕塑作品的风格就产生了很大的改变。他越来越将自己隔绝于周围的世界，把作品放进泰迪沙龙售卖可能就是他与外人为数不多的交流机会。他的作品受到其他艺术家的称赞，也受到那些更加前卫、更加富有的哈莱姆人的追捧。这些人并不在乎他与警察的争端（实际上，对于一些人来说，这更加增添了作品里蕴含的"激情"。）

- **形象描述**：这是一个身体健壮的黑人男性，有着又大又灵巧的双手和坚定的目光。他穿着磨破的旧西装，上面沾着黏土和纸屑。他的头发很凌乱，一天或者几天没刮过的胡茬让他的脸色更加黝黑。
- **特质**：他曾经是调查团体的核心和灵魂人物，但他现在变得安静而内省。菲尔斯列兵很擅长发现细节，这使他成为一名出色的神枪手（他至今还无法接受这一点）。由于他战时的经历，他经常受到炮弹休克症的困扰。
- **扮演引子**：与尼德汉姆·约翰逊和其他人一样，菲尔斯也因插手希尔顿·亚当斯一案而被警察威胁过。尽管他没有证据，但他知道最近一场几乎毁掉了他的工作室的入室破坏案正是罗伯森手下所为。在亚当

斯被定罪之后，他丧失了信心。尽管他能够证实几起案件的细节，但他不愿意再次插手，因为他看不到解决现在的处境的办法，无论是对亚当斯来说还是对任何其他人来说。

阿特·米尔斯

29岁，爵士音乐家



阿特年轻时经常与人打架，他母亲经常说他迟早把自己气死。但后来他爱上了音乐，尤其是小号。他在街区里做各种奇怪的工作（包括算账）来攒钱给自己买一把小号。

阿特是一个天才音乐家。在他入伍之后，他参加了地狱斗士爵士乐团。乐团团长是吉姆·里斯·欧罗巴，他在法国战场服役期间一直指导米尔斯，帮助他成为了一名一流的音乐家。（地狱斗士被认为把爵士乐带到了欧洲。）战后米尔斯回到了纽约，在各种俱乐部和地下酒吧做乐手，在希尔顿·亚当斯被捕之前，他积攒了小小的名气。现在，他正在努力寻找值得自己做的更好的工作。最近他因为"持有"一瓶私酿的威士忌而被狠狠罚了一笔（依然是罗伯森手下所为），因此他正在努力保持收支平衡。

- **形象描述**：不上台表演的时候，他就不会穿夹克外套。他经常穿衬衫，打领带，袖子卷起来。他的发际线正在逐渐后退。他把头发剪得很短，胡子也修剪得特别整齐。
- **特质**：米尔斯是一个充满了狂热的激情的人，很少一动不动地坐着。他说话很快，会用夸张的手势为自己断句。如果不拿着自己的小号，他就坐立不安。
- **扮演引子**：和约翰逊一样，米尔斯对无法在不危及自身、家人（对米尔斯而言就是他的母亲和妹妹）和社区的情况下帮助朋友一事感到很挫败。他将这种愤怒发泄在自己的音乐中。如果有人能够帮助他打破僵局，他愿意给他们需要的任何帮助。

杰基·华莱士

30岁，医院值班看守

杰基小时候一直梦想做一个医生，但他家里没有供他上医学院的钱。所以他选择了最接近医生的职业，在哈莱姆医院担任值班看守。在他不起眼的工作以外，他



传奇的第369步兵团，哈莱姆地狱斗士

还尽力观察学习，这让他在战场上成为了一个非常有用的人。他敏捷的思维和急救技能帮助拯救了无数生命。



回到家之后，华莱士列兵回到医院工作，并且是1923年开放护士培训项目后第一批报名参加的人之一。尽管考虑到年龄和性别他没能入选，但他接到暗示，如果他不给警察找麻烦，他会入选下一期项目。

- **形象描述**：他实际上比看起来更加强壮。他经常穿着套头衫，打着领带，而不是穿三件套。他把头发留的很短，打着油。他的笑容令人非常安心。
- **特质**：这是一个平静、有爱心、观察敏锐的人。华莱士对于判断别人的特征以及了解如何照顾他们方面有出色的直觉。
- **扮演引子**：他成为专业医师的机会已经丧失一次了，所以他很害怕卷入任何争端，彻底断送他的梦想。他愿意尽可能地为调查员提供背景信息和医疗方面的帮助，但是他不会插手更多了。

军人

如果玩家想要用一战老兵作为替补调查员（或者是建立角色），守秘人可以让他们参考调查员手册中的有故事的调查员，尤其是战场经历包。



对手

沃尔特·罗伯森警长

52岁，受到贿赂的堕落警察

- **联系**：被普尔警督提及。普尔认为他可能在调查与埃利亚斯遇害案相似的一系列谋杀案时受到了贿赂（**纽约警局**，第125页）。
- **联系**：很多人都提出他是把哈莱姆区邪教谋杀案栽赃给希尔顿·亚当斯的人（**无辜的人**，第145页）。
- **联系**：如果调查员的调查在哈莱姆区引起注意，他会找调查员来进行“友好的会谈”（**横行霸道的蓝衣打手**，第153页）。



罗伯森并非血舌教成员，也不知道咀咀屋地下到底在发生些什么。他相信姆达里和他的部下只是一群走私犯，所以他很高兴地收下了他们的贿赂，就像其他与他做交易的罪犯那样。如果向他摆出血舌教派恶行的具体内容的证据，他可能会被说服反过来对抗血舌教派。

- **形象描述**：这是一个高个的、壮实的白人男性，头发花白，下颌垂肉，鼻梁看起来被打断过很多次。他穿着昂贵的定制西装，戴着钻石领带夹。他有一颗门牙不见了，这在他咧嘴大笑时格外显眼。
- **特质**：这是一个非常油腔滑调而有煽动力的人。他笑容热情，思维敏捷，他就是利用这些特点来摆脱尴尬的局面。但是如果受到压力，他的好心情就会消失不见，变得迟钝而凶恶。
- **扮演引子**：罗伯森警长依然在接受血舌教派的贿赂来保护咀咀屋。他和他的手下会干扰调查员的行动，威胁调查员如果他们不放弃调查，就以捏造的罪名逮捕他们。不过，如果调查员将他逼入绝境，他可能会被说服而提供关于咀咀屋的信息。



血舌邪教在咀咀屋地下举行黑暗仪式

穆昆加·姆达里

38岁，血舌教派大祭司

- **联系**：希尔顿·亚当斯知道姆达里与咀咀屋有关，并且认为他是哈莱姆区凶杀案的罪魁祸首（**与希尔顿·亚当斯见面**，第151页）。
- **联系**：如果调查员开始调查咀咀屋或者血舌教派，姆达里会对他们产生兴趣（**哈莱姆区**，第143页）。

这个残忍的人喜欢迫害那些反对他们的神的人。姆达里知道黑风山所在地，知道山洞中潜藏着什么，也了解奈亚拉托提普伟大的计划的一部分。但是姆达里不会透露这些信息，除非以魔法逼供。如果他濒临死亡，他最后一个举动将会是施放奈亚拉托提普通神术，请求奈亚拉托提普替他复仇（这位神祇有1%的可能性同意这么做）。当他听说这群爱管闲事的调查员要去伦敦了的时候，他会联系爱德华·加维根，如果他没有机会亲自处置这些渎神者的话。



姆达里隐隐约约知道一些中国的奈亚拉托提普教派的事情，但是就算调查员决定先去上海，他也没办法警告他们。他完全不知道休斯顿在澳大利亚的活动，以及其他地方的事情。

- **形象描述**：这是一个高大、肌肉健硕的非洲人，剃着光头。姆达里总是皱着眉头，就好像他周围的世界一直让他非常失望似的。只有对人施加痛苦和恐惧才能让他露出笑容。他的衣服普通又便宜，但是很整洁。
- **特质**：他喜欢伤害别人。他喜欢像猫玩弄老鼠一样玩弄调查员，欣赏他们的痛苦和恐惧。
- **扮演引子**：如果姆达里发现调查员在打听或者跟踪教派成员，他会联系罗伯森警长恐吓他们离开。如果这没能吓倒他们，或者罗伯森被说服倒戈，他也会愿意自己处理这些调查员。

塞拉斯·恩科万

73岁，咀咀屋店主

- **联系**：爱默生进口公司收到的名片背后有他的名字（**卡莱尔文档：美国#5**）。
- **联系**：亚瑟·爱默生会认出恩科万的名字，指出他是咀咀屋的店主（**爱默生进口公司**，第138页）。
- **联系**：会作为非洲方面的专家被莫迪凯·莱明介绍给调查员（**与莱明博士见面**，第136页）。
- **联系**：希尔顿与米莉·亚当斯都知道恩科万在咀咀屋工作（见**米莉·亚当斯知道什么**和**与希尔顿·亚当斯见面**，第147页，第151页）。



恩科万精神矍铄，聪明，具有洞察力。在长期与为护卫姆维鲁而从肯尼亚来到纽约的血舌教派的接触过程中，他已经完全疯狂了。他不会揭露教派的秘密，实际上除了查寇塔的存在以外也不知道其他的什么事情。必要时他也会参与搏斗，一般从背后进行攻击。

- **形象描述**：这是一个枯瘦干瘪的黑人老头，皮肤像核桃一样充满皱纹。他只有一绺白头发，掉了许多牙。在店里工作时，他会穿着亮红色的舒卡（一种马萨伊人传统毯子，围在身上作为衣服）和草编凉鞋以满足客人的期望，不过在出去谈生意的时候他就会穿着西装打着领带戴着帽子。
- **特质**：如果有东西逗笑了他，他就会发出咯咯的笑声，无论是有人讲了个笑话还是看到敌人被查寇塔吃掉。他本质上是一个懦夫，如果有人威胁他的性命他就会呜咽着求饶，同时寻找机会逃走求援或者在敌人的背上刺上一刀。
- **扮演引子**：如果调查员在咀咀屋惹麻烦，恩科万就会假装自己是一个无助的老人，颤颤巍巍地走到街上去大声呼救，声称自己店里有抢劫杀人犯。

次要NPC

薇拉·斯莱

20岁，秘书

- **联系**：卡尔顿·拉姆齐的秘书（**遗嘱宣读会**，第127页）。
- 薇拉是拉姆齐的侄女，也是他的徒弟。她一心想要从性格古怪的叔叔那里学到尽可能多的东西，有朝一日开办自己的律师事务所。薇拉对于经常在旅游归来时给她带礼物的"杰克逊叔叔"之死非常不安，但她的专业素养让她能够勇敢面对此事。
- **形象描述**：薇拉个子高挑，充满活力，正在成为一名聪明而自信的专业律师。不过她更喜欢时尚的服饰，而不是她叔叔要求她在办公室里穿的量身定制的裙子和外套。
- **特质**：细心，整洁，善于随机应变。她有超出年龄的机智的头脑，尽管只要给她一点机会，她就能像她叔叔一样吹得天花乱坠。
- **扮演引子**：在调查员打算开始调查埃利亚斯遇害之谜时，想要联系拉姆齐，一般首先就要联系薇拉。

乔治·布伦顿

46岁，新新监狱副典狱长

- **联系**：负责监管调查员对希尔顿·亚当斯的探访（**探访监狱**，第150页）。

布伦顿，和新新监狱典狱长路易斯·E·劳尔斯一样，在监狱里工作了很多年，日复一日脚踏实地地从低级狱警做到了负责看守死刑犯的副典狱长。虽然他体型不大，但他既能做到尊重犯人，也能做到打破他们的头，这种作风使得他管理的区域各方面来说都相对平稳。

- **形象描述**：这是一个又矮又壮的人，不过跑的惊人的快。他头发花白，鬓角修的很短。他的三件套西装非常合身。
- **特质**：虽然做着典狱官的工作，不过他性格友好而开朗。他能够一眼看出别人的性格，并且他很讲究礼仪，除非他的直觉告诉他不必如此。
- **扮演引子**：这位副典狱长是调查员潜在的盟友。他也不相信希尔顿·亚当斯有罪，所以与正常的探监规定相比，他会给调查员留有更多余地（例如，只要他相信他们不是密谋越狱，他就愿意让调查员与希尔顿·亚当斯独处）。但是，如果调查员没能让亚当斯脱罪，布伦顿就会毫不犹豫地执行死刑；毕竟这是他的工作，即使他不认同，他也必须遵守规则。

“大苹果城”纽约

一通电话揭示出纽约市有邪恶势力大行其道。

1月15日，杰克逊·埃利亚斯打电话给调查员朋友(们)，邀请他们（和他们“招募”来的其他人）晚上8点在切尔西酒店410室见面。在电话中，埃利亚斯听起来神秘而焦躁，甚至还有些恐惧——一点也不像他。埃利亚斯没有给出更多消息，如果调查员追问，他会立刻挂掉电话。如果有人给切尔西酒店的这个房间打电话，也不会有人接，因为埃利亚斯又回到了街上，搜寻更多关于血舌教派的消息。守秘人需要强调，埃利亚斯的行为与调查员平日所知截然不同，并且让玩家急于求解为什么这位著名作家需要这么一个出色的调查员团队。

切尔西酒店

切尔西酒店位于曼哈顿切尔西街区，西23街，第七与第八大道之间。这是一座12层高的红砖楼，有着华丽的阶梯。它1884年建成时本来是作为公寓建造的，但1905年作为酒店开业。这里居住的相当多的人是长期住户，而且这个酒店格外受到艺术家、作家和音乐家一类的人青睐，使得这个酒店带上了某些文化气息。尽管当时很多酒店不允许黑人入住或来访，但切尔西酒店的态度开放得多，欢迎任何人进入他们的大门。

410房间

在约定时间到达之前，调查员可以做任何他们觉得有必要做的事情。来到切尔西酒店之后，他们直奔410房间。杰克逊·埃利亚斯的尸体横卧其中，他的肠子被三个血舌教派的邪教徒掏了出来。凶杀发生在调查员到达之前不久；一个邪教徒（具体哪个由守秘人自行决定）在门口埋伏以防任何人进入，其他两个搜查房间。三名邪教徒都携带着“潘加”砍刀（邪教仪式谋杀通用的武器）。

守秘人提示：如果守秘人在秘鲁篇使用了可选开幕场景，玩家可能想要利用这段“预知未来”的信息，这是不允许的。这个开幕场景只是为了连接战役而设计出来的一个时空跳跃的场景；是玩家，而非调查员看到了未来的景象。

其中两名凶手是肯尼亚人（伊雷吉·基肯保尔和“吉米”乔莫·吉普莱特），第三位则是纽约本地白人，名叫科尔姆·道尔，是一个可卡因瘾君子，几乎没有什么才能，但只有他能说好英语。他们都穿着破旧的衣服，戴着教派那令人厌恶的仪式头带——对于他们这种低阶教徒来说，就是一条代表着舌头的红布条。关于这三个邪教徒的信息见**杀害埃利亚斯的凶手**，第169页。

停下来听一听

如果调查员在敲门之前停一会，成功的**聆听**检定会让他们听到埃利亚斯临死前最后一声微弱的呼喊，以及凶手在房间里东翻西找寻找手稿和线索的声音；不过如果他们先敲门再聆听，他们就不再能听见埃利亚斯的喊叫，并且要通过困难聆听才能听到移动的声音——邪教徒们停了下来，等着看接下来会发生什么（也不会听到埃利亚斯临死前最后的呼喊）。如果调查员尝试开门，他们会发现门锁了。成功的**锁匠**技能或者STR检定可以把门打开。

直接进门

如果调查员快速地进入了410房间的门，凶手仍然在现场，他们会与调查员打斗来为自己争取时间翻出窗外顺着消防通道逃走。如果邪教徒被抓住，他会不断打斗直到自己失去意识或丧失能力，被制服，或者被杀死为止。成功顺着消防通道逃到一楼的邪教徒会跑向一辆未熄火的黑色1915哈德森观光跑车，车牌号为NYL7，然后坐车逃走。这可能会引发追逐场景（**追逐邪教徒**，见下文）。如果调查员花了一段时间才进入房间，邪教徒们应该正在顺着消防通道跑向他们的汽车。

如果发生战斗或者追逐场景，假设每名杀人犯都拿到了几条关键信息（**卡莱尔文档：美国#1-7**）。伊雷吉有**#1-3**的全部或其中几条；科尔姆有**#4-6**的全部或其中几条；吉米有**#7**。

延迟进门

如果调查员花了相当长时间才进入410室(可能是由于失败的技能检定)，他们会看到犯人已经离开了楼底的小巷子，跑向车子。在这个距离和光线下，手枪已经不可能命中了，追上凶手的可能性也很渺茫。在这种情况下，调查员能够在房间里找到埃利亚斯的尸体、衣物和

追击邪教徒

如果调查员进入了房间，并且在邪教徒没跑多远时就开始追逐，那么守秘人应当发起一场追逐场景。主要地点和险境如下——守秘人应当按照调查员采取的行动灵活调整。

消防楼梯

消防楼梯又窄又破，还盖满了冰。邪教徒的重量已经使它的接合处有些松动了，而任何一个调查员再爬上去都会使它开始剧烈地晃动。在这种条件下爬下消防楼梯需要经过成功的**攀爬**检定。

消防楼梯同时只能承载SIZ总计不超过150的人。如果超过这一限度，楼梯就会脱落坍塌至地面，给上面的所有人造成2D6的伤害（成功的**跳跃**检定可以使伤害减半）。

小巷

消防楼梯底部是一条小巷，供酒店的厨房使用。主路距离消防楼梯底端大约有20英尺（6米）。最近的大雪导致很多垃圾没有被清理，使得从小巷到酒店侧面的这一段路难以通行。调查员可能想要用蛮力从堆满了雪的箱子中间开出一条路来，这需要STR检定；或者是从箱子上翻过去，需要**跳跃**检定。

人行道

由于最近的暴风雪，酒店周围的街道上堆满了高高的雪堆。人行道本身没有雪，但是有一层很滑的泥，偶尔还有几块冰。看到一群拿着武器的人跑到街上，尤其是如果调查员还在向他们开枪的话，会让人行道上的行人感到非常惊恐。行人们可能想要四散奔逃，但是慌乱的场面、打滑的路面和昏暗的光线会使行人很难散开。需要成功的**恐吓**检定威胁他们让路，或者SIZ检定来把他们推到一旁。

主路

如果邪教徒成功上了车，追逐可能还会继续。如果附近没有调查员自己的车，他们可能会强抢或者偷一辆来追赶邪教徒。路上其他险境见下：

- 路上的冰会导致车辆侧翻，除非司机通过**汽车驾驶**检定
- 突然吹来的一阵风雪遮蔽了视野。需要**侦查**检定以免撞上路障或者其他车辆。
- 一辆公交车侧翻在路中间，把路挡住了，其他车辆要么停下来要么从人行道上开过去。需要成功的**恐吓**检定赶走人行道上的行人和其他车辆。
- 猛烈的风把路边的雪堆吹到了路中间，堵住了路口。需要成功的**领航**检定寻找一条能够绕过去的街道或者小巷。

供追逐场景使用的简单数据

伊雷吉·基肯保尔

CON 75　DEX 50　STR 80　SIZ 70　MOV8

技能：攀爬75%　恐吓25%　跳跃90%　聆听65%　潜行60%　追踪10%

科尔姆·道尔

CON 60　DEX 65　STR 60　SIZ 60　MOV8

技能：攀爬60%　汽车驾驶35%　恐吓20%　跳跃65%　聆听75%　潜行60%　追踪15%

吉米·吉普莱特

CON 65　DEX 80　STR 75　SIZ 60　MOV9

技能：攀爬55%　恐吓25%　跳跃55%　聆听75%　潜行55%　追踪65%

行李，但很少有别的了。守秘人可以选择留任意两到六条线索（**卡莱尔文档：美国#1-7**）给他们。约拿·肯辛顿和卡尔顿·拉姆齐都可以提供给调查员这些被偷的笔记的副本（见**普洛斯佩罗出版社**和**遗嘱宣读会**，第128页，第127页）。除此之外，如果邪教徒带走了所有线索，这些线索也可以在咀咀屋找到(**恐怖的咀咀屋**,第154页)。

不进门

如果调查员发现没有人应门就离开了酒店（没能意识到房间里发生了什么），那么他们会在第二天的报纸上读到埃利亚斯之死的报道。大部分报道都把这场谋杀案与过去几年中数起类似的谋杀案关联起来。有几篇文章，如纽约时报上的一篇（**卡莱尔文档：美国#9**），提到一个叫希尔顿·亚当斯的人因这些案件被捕，正在新新监狱等待执行死刑。同样还有通知说，将在后天，在布鲁克林区的赛普拉斯山丘墓地举办一场非宗派的葬礼（**葬礼**，第127页）。

抓捕凶手

即使调查员能抓住一个或几个邪教徒，从他们嘴里也问不出什么来。这几个人都因参加邪教仪式而变得疯狂，并且对姆达里非常忠诚。比起调查员或者警察，他们更害怕那位大祭司会对他们做些什么。

如果调查员在审问邪教徒之后把他们交给警察，警察会毫不留情地对待他们。只要他们有一丁点激怒了警察，警察就会大庭广众之下狠狠地殴打他们。警察把他们带走之后，调查员就不会再见到他们了——在他们在普尔警督手下关了不久时间之后，罗伯森警长就会坚持接手这一案件，并把他们带回第14辖区（**纽约警局**，125页）。

410室的线索

下面的线索十分重要，它们会引导调查员前往这一战役的其他关键地点。如果调查员没有从房间里或者邪教徒身上得到全部的线索，埃利亚斯的出版商约拿·肯辛顿和他的律师卡尔顿·拉姆齐手中有文档的副本可以交给调查员。除此之外，遗失的线索还可以在咀咀屋地下室找到。

一封信：沃伦·贝萨特写给罗杰·卡莱尔的信（**卡莱尔文档 美国#1**）。其内容是整洁清晰的手写体。

守秘人提示：沃伦·贝萨特（**颓废的代理人**，第317页，埃及）是一个法国人，目前仍住在埃及首都。与艾丽卡·卡莱尔的对话会证实这一信息（**采访艾丽卡**，第133页）。法拉兹·纳贾尔也还住在开罗，只不过他的店铺已经不在加卡尔斯大街了（**法拉兹·纳贾尔的几家店铺**，第313页，埃及）。

名片：一个名为爱德华·加维根的人的名片，设计考究（**卡莱尔文档：美国#2**）

守秘人提示：这张名片会把调查员指引向伦敦，去调查**彭赫基金会**（第196页，英格兰）和爱德华·加维根（**出场人物：英格兰**，184页）。

纸板火柴：来自醉虎酒吧，火柴盒是空的（**卡莱尔文档：美国#3**）

守秘人提示：虽然乍一看这只是一片普通的废纸，但实际上这家上海酒吧正是埃利亚斯最初遇到杰克·布雷迪的地方。

照片：模糊而粗糙的一张照片（**卡莱尔文档：美国#4**）。上面有一条蒸汽——或是柴油动力的游艇，周围还有几条中国平底船。能看到游艇的名字的前三个字母是"DAR"。在昏暗的背景里有一座带着巨大塔楼的建筑。

守秘人提示：这条游艇是在英国注册过的"黑暗女士号"，主人是一个叫阿尔弗雷德·彭赫斯特的人（**黑暗女士号**，第565页，中国）。这张照片是在上海的黄浦江上拍的；熟悉中国的贸易代表、银行家或者代理商能够认出照片上的地点，那些经验丰富的水手或者驻扎在纽约的外交使节也能做到这一点。除此之外，调查员还可以利用**图书馆使用**技能研究《国家地理》的过刊（如果实在没有别的材料可读的话！）来找出照片上的地点。

名片：来自爱默生进口公司，纸质普通（**卡莱尔文档：美国#5**）。埃利亚斯在名片背面写上了"塞拉斯·恩科万"这个名字。

守秘人提示：这张卡片属于一家进口公司（见**爱默生进口公司**，第138页），这个公司向纽约血舌教派的总部咀咀屋（**恐怖的咀咀屋**，第154页）提供非洲工艺品。这家公司的老板同样也知道阿哈·辛格（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页，肯尼亚）。



卡莱尔文档：美国#1

亲爱的卡莱尔先生：

您的律师告诉我说，您正在追寻这片土地上的某些知识及其遥远的过去。我认为我在这方面可以对您有所帮助。

我在老城区打听到一个叫法拉兹·纳贾尔的人，住在加卡尔斯大街。他声称自己拥有几件“奇物”，您一定会感兴趣。如果能够谈妥合适的价格的话，他愿意卖出这些东西。我将竭力确保一切事情都安排得合您的心意。

您忠诚的，

M·沃伦·贝萨特

埃及开罗 1919.3.3

卡莱尔文档：美国#2



卡莱尔文档：美国#3



卡莱尔文档：美国#4



卡莱尔文档：美国#5

爱默生进口公司

纽约州 纽约市
西47街648号
Tel: HA 6-3900

塞拉斯·恩科万

哈佛大学



马萨诸塞，剑桥

1924年11月7日

杰克逊·埃利亚斯先生 收
普洛斯佩罗出版社 转交
纽约市列克星敦大道

亲爱的埃利亚斯先生，
您查询的那本书已不在我馆库存中。您需要的信息可能会在我馆其他书籍中查询到。如果您抵达时联系我，我非常愿意为您继续提供帮助。

一如既往，

米莉亚姆·阿特莱特

米莉亚姆·阿特莱特
哈佛大学图书馆

卡莱尔文档：美国#6

仅限今晚

宾夕法尼亚与
西南太平洋地区的
暗黑教派

两小时讲座，
配有幻灯片演示

来自安东尼·考尔斯博士
澳大利亚悉尼大学教授

目前在阿卡姆密斯卡托尼克大
学进行学术交流，
研究波利尼西亚宗教

地点：纽约大学斯凯勒礼堂
时间：晚上8点

仅限今晚

卡莱尔文档：美国#7

打印的信件：没有信封。寄件人是哈佛大学图书馆员米莉亚姆·阿特莱特，由出版商转交给埃利亚斯（**卡莱尔文档：美国#6**）。

守秘人提示：马萨诸塞州剑桥市的阿特莱特女士过去曾经帮助埃利亚斯进行研究。只要打电话或者写信过去就可以联系到她进行访谈（**与米莉亚姆·阿特莱特见面**，第136页）。

一小页纸：（**卡莱尔文档：美国#7**）这张纸夹在安德鲁·迪克森·怀特的《基督教世界科学与神学论战史》第二卷里，第十四章"从崇拜物到卫生学"的开头处。这是一张普通的广告单，钉在布告栏或者在街上散发的那种。宣传的是考尔斯教授在纽约大学进行的客座讲座。

守秘人提示：尽管调查员已经错过了考尔斯博士的讲座，但是如果他们想要，依然可以通过打电话、写信或上门拜访来获取讲座的详细内容（**与安东尼·考尔斯教授见面**，第136页）。如果他们这样做，他们会发现演讲



卡莱尔文档：美国#8

用的幻灯片里包括几张过曝的底片，上面是一些奇怪的巨石，拍摄地是澳大利亚沙漠（**卡莱尔文档：美国15**）。这张照片的拍摄地点就在距离休斯顿医生在伟大种族之城里的总部大约十几英里的地方（**大沙沙漠**，第477页，澳大利亚）。科尔斯接受密斯卡托尼克大学邀请进行为时一学期的访问，目的之一就是希望能够筹集资金对这一地点进行全面考察；目前看来他的希望要落空了。

杰克逊·埃利亚斯的前额：刻进皮肤的标记（**卡莱尔文档：美国#8**）。

守秘人提示：这是酒店房间里的最后一条线索，只有在调查员提出检查埃利亚斯的尸体时才应给出。某种标志（血舌教派的标志）被仔仔细细地刻在埃利亚斯的前额上。如果一个调查员肯花一整天的时间在纽约公共图书馆/华盛顿国会图书馆或波士顿地区的图书馆进行研究，他会发现这个标志代表了一个教派，这个教派被认为是一种被逐出埃及王朝的宗教的分支。成功的**图书馆使用**检定会发现这个教派名为"血舌教派"，普遍认为起源于肯尼亚，但现今是否继续存在尚不明确。除了上述方法以外，阿特莱特也可以帮助辨认这个标志（见**与米莉亚姆·阿特莱特见面**，第136页）。尽管上面的研究文献都没有提到奈亚拉托提普，不过彭赫基金会所持有的神话典籍《分裂的地平线》中把这一教派与奈亚拉托提普联系在了一起（**彭赫基金会**，第196页，英格兰与**附录C：神话典籍**，第642页）。

初步调查

调查员会了解到关于不幸的卡莱尔探险队的新信息，并意识到那场屠杀绝非一眼看去那么简单。

现在，调查员已经开始了战役的旅程，无论是与奈亚拉托提普的信徒直接进行了交锋，还是在报纸上读到朋友惨死的消息——这取决于他们在410房间门口选择的行动。

而你，作为守秘人的责任就是引导调查员开始进行调查。一个方法是向他们强调埃利亚斯之死让调查员感到多么悲痛，这场谋杀案有多怪异，以及埃利亚斯有多重视自己的研究。并且，出于较为功利的考虑，有关著名的（臭名昭著的？）卡莱尔探险队的新故事将会具有上千美元的价值。

调查员现在有数条调查路径可供选择，这取决于他们从410房间里拿到了哪些信息。**卡莱尔文档：美国#1-4**指向的地点都在美国境外，而**卡莱尔文档：美国#5-9**则都指向纽约市内或附近的地点：

- 《纽约时报》中的文章（**卡莱尔文档：美国#9**），或者与警方对谈话（见下文），可以引导调查员去找莫迪凯·莱明（**博士在家**，第135页）、希尔顿·亚当斯（**无辜的人**，第145页）和咀咀屋（**恐怖的咀咀屋**，第154页）。这些线索也能够让调查员得知杰克逊·埃利亚斯葬礼的日期和举办地点（**葬礼**，第127页）。
- 来自爱默生进口公司的名片（**卡莱尔文档：美国#5**）会把调查员引向亚瑟·爱默生的传播公司和咀咀屋（**恐怖的咀咀屋**，第154页），以及阿哈·辛格（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页）。
- 来自米莉亚姆·阿特莱特的信（**卡莱尔文档：美国#6**）会把调查员引向**普洛斯佩罗出版社**（第128页）和哈佛大学威德恩图书馆（**与米莉亚姆·阿特莱特见面**，第136页）。

即便邪教徒跑掉了，调查员手头也应该有足够的线索来让他们开始调查了。他们不但可以找约拿·肯辛顿谈一谈（**卡莱尔文档：导入#2-3**；见**普洛斯佩罗出版社**，第128页），还可以去参加埃利亚斯的葬礼（**葬礼**，第127页），还可以开始对卡莱尔探险队的事情进行研究（**卡莱尔文档：导入#4-11**），这会引领他们找到罗杰·卡莱尔的妹妹艾丽卡（**与艾丽卡·卡莱尔见面**，第132页）。调查卡莱尔探险队里的成员也是会得到一些信息的，不过至少目前还无法完全调查清楚他们的底细，因为他们在奈亚拉托提普的计划中扮演着重要的角色（**卡莱尔探险队主要成员**，第139页）。

卡莱尔文档：美国#9

作家惨遭杀害

尸体发现于切尔西酒店

可能与哈莱姆系列杀人案相关

丽贝卡·肖森堡讯

纽约曼哈顿，1月15日——作家杰克逊·埃利亚斯不幸遇害，死于切尔西酒店自己房间内。据称凶手使用长刀杀害了被害人。

谋杀案调查组的马丁·普尔警督称他正在调查此案与去年哈莱姆区类似凶杀案的关联。当地居民希尔顿·亚当斯去年十月被指控为哈莱姆系列杀人案的凶手，目前正在新新监狱等待行刑。这场新的谋杀案究竟是说明亚当斯有同伙还是说明他是无辜的？普尔警督拒绝发表意见。

纽约警局

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯谋杀案（**410房间**，第118页）。
- **联系**：埃利亚斯遇害案与此前数起谋杀案或有关联，可能意味着希尔顿·亚当斯受到了冤枉（**卡莱尔文档：美国#9**）。

除非调查员在纽约警察到来之前就逃离了酒店，否则警察会就埃利亚斯遇害一事对他们进行问话。最开始会有两个穿着制服的警探来到现场，大约45分钟之后马丁·普尔警督也到达了现场。普尔会向任何在场的调查员询问证言。普尔警督可能会把调查员当成嫌疑人，这取决于他们发现埃利亚斯的尸体之后都做了些什么，但他不会在没有证据的情况下逮捕调查员。如果他们打死了任何一个邪教徒，或者他们在逃离酒店时被发现了，警

督就会请他们和他一起回到离酒店不远的位于西20大街的7a警署进行详细问话。就算调查员在警察到达之前就离开了现场，普尔警督也会很快找到他们，除非他们特别小心地隐藏了踪迹。

普尔警督是一名精明的老警察。如果调查员与纽约警局的警官熟识，尤其是与调查杀人案件的警官熟识，下面的信息都可以自动获得。如果他们没有熟识的警官，那么成功的**说服**或困难**话术**检定也能够得到相关的细节信息。如果调查员在凶案现场，与警官的交谈没出什么问题，并且通过**信用评级**检定，也能够得到以下信息。

普尔会告诉调查员，这是两年来发生的第九起类似的谋杀案。受害者没有明显的相互关联；有穷人有富人有中产阶级，有黑人有白人，住处也分散在城市的各个角落。所有受害者前额都有相同的标记。莫迪凯·莱明博士，一个古怪的曼哈顿民俗学家，认为这个标志与非洲的邪教有关，但没再给出其他有用的信息了。(**博士在家**，第135页)。

此前的调查已经告一段落，哈莱姆区第14辖区警长罗伯森逮捕了当地居民希尔顿·亚当斯，理由是他出现在了其中一起凶杀案的现场（**无辜的人**，第145页）。但既然现在又发生了一起凶杀案，普尔认为罗伯森抓错了人。他听到了关于罗伯森腐败的传言，不过需要困难**取悦**、**话术**或**说服**检定才能让他把这条信息与调查员分享。如果调查员成功地抓捕到了邪教徒，普尔还会因为罗伯森强行弄权把邪教徒从自己手下调走而非常生气。罗伯森声称自己需要质询这些人关于亚当斯案的事情，还说自己处理完事情之后普尔就可以把他们要回去（当然这并不会发生）。

考虑到埃利亚斯遇害案现场发现的新线索，普尔怀疑这些谋杀案是某种仪式谋杀，以消灭那些知道的太多的人；不过究竟是关于什么东西的，他也毫无头绪。他不会轻易说出自己的推断，因为他认为自己是一个理性的人。但是如果调查员表现得头脑冷静而可靠，或者成功说服他谈论起罗伯森的腐败传言，他就会向他们吐露心声。

如果想要证实普尔告诉调查员的事情，调查员可以到纽约各类档案库查阅关于此前凶杀案的报道（或者由

警察巡逻

尽管纽约警局成立时间比许多执法机关都要早，但它也是直到1898年五个行政区正式合并之后才成立的。纽约警局以伦敦大都会警局为范本成立，也继承了它那由爱尔兰裔美国人组成的前身的残暴、腐败和内讧。西奥多·罗斯福在19世纪末以警察委员会主席的身份进行了一系列改革。随后，在二十世纪的早期几十年里进行了更多的重组和现代化。

就时间节点而言，纽约警局于1911年聘用了第一位非裔警员（萨缪尔·J·巴特尔），在20世纪20年代驻扎于哈莱姆区（他也在1926年成为了纽约警局第一位非裔警官）。1912年，第一位女侦探就职（伊莎贝拉·古德温）；1920年，第一位非裔女警（拉旺· R·布鲁斯）上街巡逻。到20世纪20年代末，这支警队还拥有自己的摩托车班、汽车队和航空队。



丽贝卡·肖森堡出示给他们，**纽约时报**，第145页）。他们甚至可以去采访受害者的亲朋好友。他们会得知，死者曾经进入哈莱姆区体验刺激的夜生活，接着就开始和一些"奇怪"的人扯上关系。除此之外没有更多信息了。

守秘人提示：可以安排其中一个或几个受害者身份特殊，甚至可以是罗杰·卡莱尔的富人朋友。这样，守秘人就可以通过这些访谈来填补重要证据链的空缺，尤其是关于那个不幸的探险队的其他成员的信息（**卡莱尔探险队主要成员**，第139页）。

如果调查员没看到门口邪教徒的车，或者没看清车牌号，那么守秘人可以酌情让普尔警督透露，8点刚过的时候，有人目击到一辆老旧的黑色哈德森轿车离开犯罪现场，车牌号是NYL7。这辆车属于一个叫托马斯·惠特斯普恩的人，当天晚上他把车停在哈莱姆区雷诺克斯大道之后车就被偷了。跟这位惠特斯普恩先生聊天也并不能得到更多消息，他当时正在常去的沙龙里和朋友聊天，出来之后就发现车不见了。

葬礼

- **联系**：《纽约时报》上刊登了葬礼通知（**410房间**，第118页）。
- **联系**：约拿·肯辛顿邀请调查员参加葬礼（**普洛斯佩罗出版社**，第128页）。

杰克逊·埃利亚斯的葬礼在布鲁克林的塞浦路斯山丘公墓举行，时间是1月17日下午两点。葬礼很朴素，而且没有宗教派别的特征。天上下着小雪，出席者不多，除了调查员之外就只有约拿·肯辛顿、卡尔顿·拉姆齐和拉姆齐的侄女薇拉·斯莱。葬礼的主持者会鼓励调查员分享自己关于埃利亚斯和他的成就的特殊回忆。

在场的还有几位记者，都与葬礼现场保持着一定的距离。当葬礼结束时，他们会围过来向来吊唁的人提问他们认为凶手有可能是什么人，埃利亚斯之死是否与新书取材有关。在场的记者里就有丽贝卡·肖森堡，她非常急切地想要与杰克逊·埃利亚斯的朋友谈话，来看看他们是否知道埃利亚斯谋杀案与希尔顿·亚当斯被指控的那些谋杀案（**无辜的人**，145页）有任何关联。如果调查员表现出对亚当斯案的兴趣，肖森堡就会邀请他们到西43街的纽约时报办公室见面（**纽约时报**，第145页）。

如果此前调查员还没见过约拿·肯辛顿或是卡尔顿·拉姆齐，他们会上前自我介绍，并对调查员表以慰问。肯辛顿会邀请调查员去普洛斯佩罗出版社见面，他会愿意解答调查员的任何问题。而拉姆齐会邀请调查员在下周一时到他的办公室参加埃利亚斯的遗嘱宣读会（见下文，**遗嘱宣读会**）。

如果调查员没能参加埃利亚斯的葬礼，那么拉姆齐会往调查员目前居住的地方发电报联系他们，告知他们遗嘱宣读会的细节。或者，他们可能会在拜访约拿·肯辛顿的时候被邀请参加遗嘱宣读会（**普洛斯佩罗出版社**，第128页）。

遗嘱宣读会

- **联系**：埃利亚斯葬礼上卡尔顿·拉姆齐的邀请（**葬礼**，第127页）。
- **联系**：约拿·肯辛顿的邀请（**普洛斯佩罗出版社**，第128页）。
- **联系**：来自卡尔顿·拉姆齐的电报。

卡尔顿·拉姆齐把杰克逊·埃利亚斯的遗嘱宣读会安排在周一下午，日期是1月19日。鉴于遗嘱里除了调查员们以外没提到任何人，所以如果调查员认为这个时间不合适，他会很愿意改成其他时间，如果有必要，他也会主动寻找调查员们。

遗嘱宣读会在拉姆齐的办公室进行，地点是哈莱姆区第124大街与雷诺克斯大道交汇处。办公室很小，装修简单，打扫的很干净，里面只有拉姆齐和秘书薇拉·斯莱。在宣读会开始前，拉姆齐会从橱柜里拿出一瓶私酿的波旁威士忌邀请大家喝几杯。如果这是调查员们第一次见到拉姆齐（比如说他们没能参加埃利亚斯的葬礼），他会向调查员表示慰问，然后花一些时间讲一讲关于埃利亚斯和他的那些成就的回忆，边说边仿佛不相信自己说的话那样摇着头，吃吃笑着。尽管这个场合很悲伤，拉姆齐还是很高兴自己周围能有埃利亚斯的其他朋友为伴。

在谈话中，拉姆齐会提到，在埃利亚斯死前一天，他来找拉姆齐更新了自己的遗嘱。尽管埃利亚斯并没有明确地说，但拉姆齐认为他很害怕自己有生命危险，希望把自己的后事都安排妥当，以防万一最坏的情况发生。接下来拉姆齐会遗嘱宣读会，边读边解释条款的细节。

要点如下：

- 埃利亚斯指派拉姆齐为全权代理人，即拉姆齐对于埃利亚斯的资产有完全的清算权。
- 拉姆齐应当使用这些资产来建立并经营一支基金。
- 埃利亚斯希望无论哪位朋友前来参与遗嘱宣读会，都能利用这支基金来继续调查卡莱尔探险队。
- 拉姆齐将从基金里支出钱款用于供应调查员旅行、住宿、生活开支、物资购买、法务支出和医药支出。调查员应当确保自己能够获得所需的收据，并定期寄给拉姆齐。
- 拉姆齐也将作为参与此事相关人士的联络中心。如果调查员分为数组，拉姆齐将会在他们之中协调联络。他也会帮助招募新的成员，以应对调查员对有特殊技能的人的需求，或是在有人无法继续调查时为调查队补充人手。
- 当之前埃利亚斯来见拉姆齐时，他还留了张纸条，要求在他死后读给调查员们听（见**卡莱尔文档：美国#10**）。

除非调查员设法阻止了埃利亚斯从秘鲁金字塔发现的金子里分一杯羹（**尾声**，第83页，秘鲁），否则这些金子就会成为埃利亚斯的基金的主体。如果他们真的阻止了这件事，那么这些钱就仅仅会来自于埃利亚斯的其他调查员知道或不知道的冒险。他的资产总计五万美元多一点。

如果调查员决定接受埃利亚斯遗嘱中的条款，那么他们现在就有了一笔数量可观的资金来支持他们的调查。不过拉姆齐也不傻，没有收据他是不会轻易交出大额资金的。如果他认为调查员借调查卡莱尔探险队之名把埃利亚斯的钱挥霍在不必要的开支上，他也会据理力争。

如果有调查员不愿意探索埃利亚斯之死背后的真相，那么现在就是他们体面地退出的时间了。如果有调查员退出，拉姆齐就会查阅埃利亚斯的"小黑本子"来寻找合适的替补（**替补调查员**，第27页，引言）。但是，还是希望调查朋友遇害案并完成他的研究这一挑战足够强，能够驱使调查员们继续前进。

普洛斯佩罗出版社

- **联系**：至少有一位调查员知道约拿·肯辛顿，也就是普洛斯佩罗出版社的老板（**卡莱尔文档：导入#2或#3**）。
- **联系**：约拿·肯辛顿是杰克逊·埃利亚斯的密友，也是他所有书籍的出版商（**卡莱尔文档：导入#2或#3**）。
- **联系**：有一封寄给杰克逊·埃利亚斯的信是由普洛斯佩罗出版社转交的（**卡莱尔文档：美国#6**）。
- **联系**：约拿·肯辛顿会向调查员发出邀请（**葬礼**，第127页）。

普洛斯佩罗出版社的办公地点坐落在第35大街附近的列克星顿大道上。这个出版社并不以出版畅销书为目标，而是致力于出版那些值得出版的书籍，因为这些书会吸引一连数代特定的读者。

调查员可以提前预约时间，也可以直接过来——普洛斯佩罗出版社是一个友善而随性的地方。出版社的主人，约拿·肯辛顿，是埃利亚斯的朋友，也是所有埃利亚斯的书的编辑。他愿意和任何调查埃利亚斯之死的人谈一谈。

肯辛顿相信警察关于邪教谋杀的力量是对的；毕竟，埃利亚斯总是在研究那些血腥的邪教。他还认为，要么是一些老敌人终于找上了这个天不怕地不怕的作家，要么是埃利亚斯的新研究比他自己想象的还要重要（且危险）。他说，埃利亚斯认为可能是一个血腥的邪教屠杀了卡莱尔探险队的人，但探险队并没有全员遇害。如果调查员询问更多信息，肯辛顿会让秘书拿出埃利亚斯相关的文档，并把下面这封信读给调查员听。（**卡莱尔文档：美国#11**）。

这封信清楚地写着，卡莱尔探险队可能还有成员存活，埃利亚斯表示自己已经挖掘出了一些证据，其内容与在肯尼亚进行的公审与判决上的证词相矛盾。没过多久，肯辛顿就如约收到了埃利亚斯的笔记。（**卡莱尔文档：美国#12**）后来埃利亚斯又从香港拍了一封电报回来，说自己的调查进展顺利。

在此之后，埃利亚斯就没再有过音信，直到上个月月中（1924年12月16日）他又从伦敦拍了一封电报回来。他的电文充满了激动，甚至有些疯狂。他说他已经在伦敦待了好几天了，发现了不少猛料。埃利亚斯说，他看到了令人难以置信的东西，还提到了一个巨大的、全球范围的阴谋。

从坟墓那边向你们致意！

现在你们应该已经知道了，我给你们留下了一大堆麻烦。假使我还活着，面对这样的情况，我也能够理解你们想要远离这些事的决定。现在我已经死了，这大概也说明我当初就应该离这些事远一些。但是你们很了解我，我也了解你们。如果你们是那种总会做出理智选择的人的话，我们也就不会成为朋友了。

过去每次我需要你们的时候，你们都伸出援手。所以我希望你们能够继续帮助我，尽管这已经无法挽回我的性命了。我在全世界穿针引线拼凑线索，尽管还有很多未解之处，但我认为我发现了大事。卡尔顿和约拿可能能为你们提供更多细节信息。我把我的一些文章和笔记留给了他们，这些东西应该能够帮助你们搞清楚接下来需要捅哪些马蜂窝了。

我相信你们将会把杀害我的凶手绳之以法，当然，这是建立在我是被谋杀的假设之上的——要是我是被大货车撞死的，那就太丢人了！继续我的调查，找到那血腥的源头，找出全部的真相。我不指望你们把我的书写完——你们没有一个人能写出什么像样东西的！

你们永远的朋友，

杰克逊

他说这个阴谋是按照一个时间顺序进行的，他需要找到缺失的线索——为此他需要去一趟澳大利亚——但是他不愿意，或者说无法解释更多内容。电文的结尾说他很快就会回到纽约。第二天早上，他就登上了回程的货船"鹬鸟"号。

几天前，埃利亚斯抵达了纽约，又交给了肯辛顿一些笔记（**卡莱尔文档：美国#13**）。这些笔记支离破碎，难以理解，让肯辛顿觉得要么是埃利亚斯终于跨越了理智与疯狂的边界需要去疗养院住上半年，要么是他实在信不过任何人于是就把所有的想法藏在自己的脑袋里以防被探测到。肯辛顿不太愿意把这些后来的笔记展示给调查员，因为他认为这些奇怪的内容只反映出了埃利亚斯的疯狂，对埃利亚斯的作家身份、更重要的是对普洛斯佩罗出版社的名声会有所损害。肯辛顿可能会愿意让不是作家也不是编辑的人看看这些材料——因为他觉得如果看这些东西的人不是同行的话会让他不那么尴尬——或者需要调查员成功的困难**取悦**，**话术**或**说服**检定。调查员可能会想要闯入肯辛顿的办公室把这些笔记偷走（这些笔记和其他埃利亚斯相关文件放在一起）；但问题是，这个楼虽然没什么安保措施，但随时都有编辑和作者来来去去，并且他们还经常在奇怪的时间加班工作。

不管调查员是怎么拿到这些笔记的，他们都会发现这些纸页被折叠装订成了一本小四开的册子，共有40页。经常有一页——或者好几页——是空白的；有时一个单词会重复写上好几页。大多数笔记都显得非常激动，难以辨认。然而，这些字迹毫无疑问是出自埃利亚斯之手的。

守秘人提示：最后的笔记内容（**卡莱尔文档：美国#13**）列示如下，以防玩家难以辨认埃利亚斯颤抖的笔迹：

诸多名称，万千形态，但都指向同一个体，同一结局…需要帮助…太大了，太可怕了。这些梦…像卡莱尔一样的梦？查阅那个精神分析家的文件…他们全都活下来了！他们要打开那扇门。为什么？…所以那份力量和危险都是真实存在的。他们…许多线索开始交织…书在卡莱尔的保险柜里…来找我了。大洋能够保护我吗？哈哈，这下没有退路了。（我）必须讲述出来，必须让读者相信。我应当为他们惊叫吗？一起惊叫吧……

卡莱尔文档：美国#11

亲爱的约拿，

有大新闻！卡莱尔探险队很可能并非全军覆没！我找到了一条线索。尽管当局否认了邪教这一观点，但是当地人却有不同的想法。你不会相信这些故事的！你马上就要发大财了！

这一发现会让我们两个都变成大富翁的！

为您献上热血与亲吻，

J.

内罗毕

1924.8.8

卡莱尔文档：美国#13

诸多名称，万千形态，但都指向同一個体，同一结局…

需要帮助…

太大了，太可怕了。這些梦…像卡莱尔一样的梦？

查阅那個精神分析家的文件…他們全都活下来了！

他們要打开那扇门。為什麼？…所以那份力量和危险都是真实存在的。他們…

许多线索开始交织…

书在卡莱尔的保险柜里…

来找我了。大洋能够保护我吗？

哈哈，這下没有退路了。我必須讲述出来，必須讓读者相信。我應當為他們惊叫吗？一起惊叫吧……

第一份笔记详细地记述了埃利亚斯为了寻找关于邪教和邪教仪式的资料而拜访了哪些政府部门，官员和部落。埃利亚斯提到了罗杰 · 科里登，这个人是殖民政府内政部的副官；但他说自己没得出什么结论。埃利亚斯对卡莱尔探险队遇害案的官方说法感到失望。

第二份笔记描述了他去往凶案现场的事情。他特别指出，那个地方的泥土极为贫瘠，而且当地的部落都对那个地方避之不及，称那个地方被附近山顶居住的黑风神诅咒了。

第三份笔记是对一个叫乔斯通 · 肯雅塔的人的采访，这个人宣称卡莱尔探险队遇害案可能是血舌邪教所为。他说，据说这个邪教住在山里，教派的大祭司就是黑风神的一部分。埃利亚斯对此保持礼貌的怀疑态度，但肯雅塔坚称如此。埃利亚斯用引言的方式记录，当地部落既害怕又痛恨血舌教，部落的法术无法保护部落抵抗这个教派的神。以及这个教派的神并非非洲本土神祇。

第四份笔记是对肯雅塔采访内容的继续调查。埃利亚斯经多方考证确认了血舌教派的存在，尽管他没有发现任何证明这个教派存在的一手证据。传言说这个教派会偷小孩用于献祭，还说黑风神所栖居的山上会飞下来长着大翅膀的生物把人抓走。这个教派崇拜一个民俗学家们所不知道的神明，这个神也不符合任何传统非洲神的特征。埃利亚斯记录下了他所询问过的人包括"圣玛丽加，火车站"，内维尔 · 杰尔敏，斯塔雷特医生，塞尔柯克少尉，以及艾迪科特上校。

第五份笔记只是一张纸条，提醒埃利亚斯要着重调查卡莱尔探险队行程中的开罗部分。他相信尼罗河畔会有促使卡莱尔探险队前往肯尼亚的原因。

第六份笔记是对马克 · 塞尔柯克中尉的一份长篇访谈。塞尔柯克中尉是那些发现了卡莱尔探险队人员遗体的人的队长。值得注意的是，塞尔柯克称这些尸体相较于它们在露天环境里暴露的时间，腐烂程度明显过低——"就好像'腐烂'本身就不会靠近这片地方一样。"其次，遗体被撕碎开来，看起来像是动物所为，但他想不出有什么动物会这么有条理地撕碎尸体。"无法想象。莫名其妙。"塞尔柯克也认为当地南迪部落人可能与此事有些关联，但他怀疑针对部落领袖的指控都是捏造的。"这也不是第一次了。"他嘲弄地说。最后，塞尔柯克确认，死者里没有发现任何白人——那片光秃秃的平原上只发现了肯尼亚搬运工人的尸体，尽管在审判庭上法官不是这么宣称的。

第七份笔记又是一张纸条。埃利亚斯在内罗毕的维多利亚酒吧偶遇了"钉子"尼尔森。尼尔森曾经是意大利人在索马里 - 阿比尼西亚边境上雇佣的佣兵，在出卖了自己的雇主之后他就逃到了肯尼亚。尼尔森称自己在香港见到了活着的杰克 · 布雷迪，时间大概是在埃利亚斯来到肯尼亚不到两年之前，但那也是在肯尼亚法庭宣称布雷迪和探险队其他成员都死于屠杀很久之后了。布雷迪很友善，但非常谨慎而沉默。尼尔森没有复述他们的谈话内容。这件事只让埃利亚斯更加相信，探险队的成员们可能都还活着。

第八份笔记是埃利亚斯为卡莱尔探险队这本书勾画的大纲，但是没什么特点。上面写着"讲述发生的事情"和"解释原因"这样的字句。

与艾丽卡·卡莱尔见面

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯的电报里提到了卡莱尔探险队（**卡莱尔文档：导入#1**）。
- **联系**：艾丽卡是罗杰·卡莱尔的妹妹（**卡莱尔文档：导入#9-11**）。

卡莱尔小姐目前住在韦斯特切斯特的卡莱尔公馆里。调查员可以通过任何一份当地报纸的社会版块找到她，也可以向任何一个卡莱尔家族名下的公司或办公室打电话来找她。所有这些拜访卡莱尔小姐的请求都会被转到布拉德利·格雷那里，他是都思丹-惠特比-格雷律师事务所的合伙人之一。格雷是卡莱尔小姐的心腹知己，也是她的律师。调查员需要给他留下好印象，才能让他安排他们与卡莱尔小姐会面。

格雷会与调查员进行面谈，因为他很想知道为什么调查员想要与卡莱尔小姐见面。如果调查员暗示罗杰·卡莱尔还活着，格雷会对此很感兴趣（但如果调查员没有读过埃利亚斯的笔记，**卡莱尔文档：美国#11和#12**的话，他们就没有理由这样认为）。除此之外，如果调查员以自己的信用征服了格雷，比如说他们声称自己要写一篇对卡莱尔探险队"有利的"调查报告，或者是什么类似的不会败坏卡莱尔家族之名的东西。成功的**信用评级**或**说服**技能也能够达成效果。

如果调查员略过了布拉德利·格雷，他们会发现卡莱尔小姐非常"忙碌"，无心谈论卡莱尔探险队的事情。她不愿意在无人介绍的情况下在公众场合或是在路上接受调查员的提问。如果调查员成功地进行了一次困难**话术**检定，她可能会听他们说几句。调查员也可能会到卡莱尔小姐参加的晚宴或者义卖活动现场去，或者假装自己是她需要会见的一个生意伙伴。

艾丽卡·卡莱尔不愿意谈起她去世的哥哥，除非她的地位受到了威胁，她的商业帝国受到了损害，或者她本人的兴趣被调动起来了。尽管她不会说出口，但她非常厌恶哥哥的放纵行径，觉得他还是死了好——她私下里还说，她哥哥就连死都死得如此诡异而不够体面。当罗杰还活着的时候，他大肆挥霍公司的营运资本，几乎将卡莱尔家的产业（交通、军火、进出口）摧毁殆尽。他虐待艾丽卡，不让她在资金事务方面有任何发言权；她一度差点身无分文。自从获得了控制权之后，艾丽卡将这些资产管理得很好，卡莱尔集团开始繁荣起来。管理层和股东们也都对罗杰·卡莱尔的离世从心底感到欣慰。

调查员可能还想要去卡莱尔集团旗下应聘，或者试图与卡莱尔集团的员工搞好关系。调查员也可以监视卡莱尔公馆，不过卡莱尔小姐有可能整整一周都不出门——她的代理人和私人电话会帮她解决那些麻烦活的。

守秘人提示：迫使调查员设法与这个有财有貌还有些任性的女人说上话的过程会非常有趣。守秘人可以让调查员被穿着紧身燕尾服的高大男子从奢华的宴会上被赶出来，也可以让卡莱尔家的私人侦探冒冒失失地跟踪调查员们，等等。在卡莱尔小姐的要求下，当地警察可以以游手好闲为名拘捕调查员（这个罪名意味着只要警方需要就可以随意逮捕他们不喜欢的人，模糊而方便）。如果调查员打算写一篇关于卡莱尔探险队的批判性的作品，这可能会引起卡莱尔小姐或是布拉德利·格雷的注意，他们会施压阻止出版。

守秘人提示：取决于调查员的有组织程度，他们可能会在接到埃利亚斯的电报之后、埃利亚斯死之前就与卡莱尔小姐见面，作为他们调查的初始阶段。如果是这样的话，需要看情况调整他们得到的信息，然后要记住，他们暂时可能意识不到某些线索的重要性。

卡莱尔公馆

韦斯特切斯特的卡莱尔公馆在纽约市北部半小时路程的地方，坐落在哈德逊河沿岸。如果调查员开着车来，会在不远处瞥见新新监狱。卡莱尔公馆由一栋雅致的三层宅邸和五亩华丽的庭院组成，周围围着一圈12英尺高（3.5米）的尖顶铁栅栏。公馆门口总有两名全副武装的警卫。院子里则有更多牵着警犬的武装人员正在巡逻。当卡莱尔小姐离开公馆时，会有至少一名保镖（包括乔·科里）随身陪护。许多忠诚而能干的仆人在公馆里工作。

这样严密的保护措施并非杞人忧天。在罗杰·卡莱尔遇害案的嫌犯在内罗毕被绞死不久后，就有邪教徒试图闯进韦斯特切斯特公馆的图书馆，寻找他们感兴趣的事物。

艾丽卡·卡莱尔自然会起诉任何闯进她家的人（考虑到安保强度，这需要**锁匠**和困难**潜行**组合检定成功）。不

过成功的**话术**检定可能会让她停手；她喜欢顽强而口齿伶俐的人。

采访艾丽卡

当采访的事情安排好之后，调查员会被邀请到卡莱尔公馆里。在这里，艾丽卡和布拉德利·格雷等候着他们。艾丽卡能够给出的信息如下。

一开始，艾丽卡就知道，罗杰的非洲探险队并不仅仅又是愚蠢的一时兴起——她认为有什么秘密让他着迷，使他担忧。"那个叫布内的黑鬼女人"（这是她称呼姆维鲁的方式，姆维鲁在此化名为尼孔卡·布内）让罗杰着了魔。成功的**心理学**检定会发现艾丽卡对于她哥哥与姆维鲁的关系持明显的种族歧视态度；她认为，罗杰与一个没文化的黑人女性纠缠不休正体现了他的品位之堕落。艾丽卡不知道罗杰是怎么认识她的，但是在布内出现并占据了罗杰的生活之前，罗杰就做过一些奇怪的梦，梦见有什么东西在呼唤他做某件事情。罗杰会尖叫着从梦中醒来，但他完全不愿意谈起更多关于梦境的内容；至少他不愿意跟艾丽卡说。

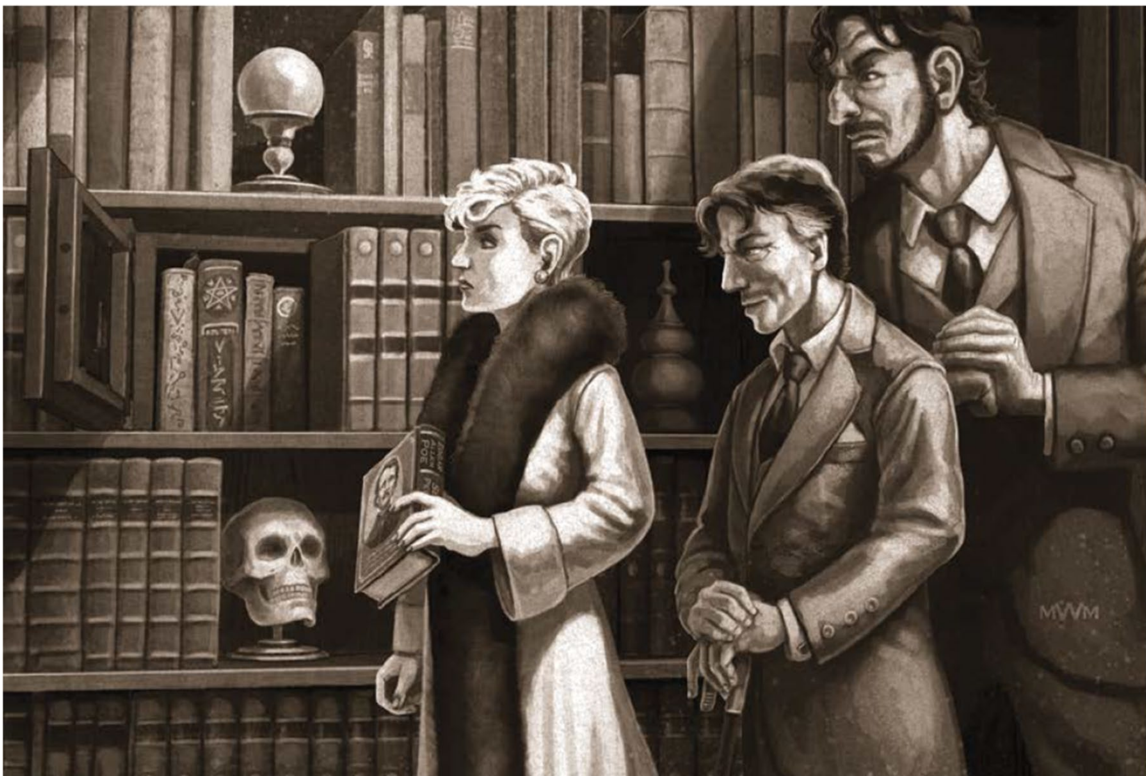
为了帮助哥哥，艾丽卡推荐他去看罗伯特·休斯顿医生。这位医生当时在艾丽卡的社交圈里算是个名人。她认为正是休斯顿花言巧语劝说罗杰组成了探险队（当然，布内也是共犯），很后悔介绍罗杰认识了休斯顿。但她坚持认为罗杰最后失去对现实的控制完全都是布内的错。她哥哥经常消失数日，而后又突然出现，面色狂乱。他只愿意透露说自己去了哈莱姆区。

罗杰说布内是一位威严的女祭司，拥有一些自己必须要知晓的秘密。艾丽卡一度支持非洲探险队计划，认为罗杰最后会恢复理智，认清布内和她的故事都是胡说八道的。

守秘人提示：艾丽卡·卡莱尔不知道姆维鲁的真名，也不知道她的邪教的事情。

调查员可能也想打听一下关于卡莱尔探险队其他人的信息。

- **奥布里·彭赫爵士**：艾丽卡完全不认识他，也不知道为什么他愿意加入探险队。"也许奥布里先生需要钱吧——罗杰身边的每个人都是这样。"
- **罗伯特·休斯顿医生**：这是一个圆滑而英俊的人，艾丽卡认为他敏感而富有洞察力。休斯顿跟罗杰同去可能是为了继续治疗他。



会见艾丽卡·卡莱尔

- **海帕蒂亚·马斯特斯**：艾丽卡偶尔会碰见她，没什么大印象。罗杰跟她约过几次会，但最后无果而终。她摄影技术不错，也许这就是为什么她跟着去了。
- **"铜板"杰克·布雷迪**：他对罗杰死心塌地，是罗杰无论何时都能信任的人。在加利福尼亚的时候，卡莱尔家的律师帮布雷迪摆脱了某起杀人案的指控；这发生在罗杰读南加利福尼亚大学的那一学期里（此前他已经接连被哈佛、耶鲁、普林斯顿、密斯卡托尼克和康奈尔开除了）。

如果守秘人愿意，也可以给出几条**卡莱尔探险队主要人物**章节（第139页起）中关于探险队成员的信息。如果调查员询问艾丽卡是否认识其他与探险队有往来的人，卡莱尔小姐会模模糊糊地记起罗杰曾经雇过一个叫贝萨特的法国人来帮他去埃及办事。这件事具体涉及什么内容她就不知道了。

卡莱尔公馆图书馆

艾丽卡会提到，如今回想起来，罗杰最后在家待的那段时间里一直在读几本旧书。她曾经简单浏览过一本（《纳克特抄本》）：她看到的内容令她很惊恐，因为那与罗杰的疯狂举动正相吻合。罗杰把这些书藏在公馆图书馆里一个隐藏的保险柜里。罗杰不知道的是，艾丽卡知道那个保险柜的所在，还破解了它的密码。她把密码草草记在了爱伦坡诗选的扉页上。在罗杰动身前往伦敦之后，她还没想过要打开那个保险柜，因为她已经在公馆的办公室里安装了一个新的牢不可破的保险柜了。

调查员也可以通过约拿·肯辛顿手里的杰克逊·埃利亚斯留下的笔记得知罗杰·卡莱尔的书的事情（**卡莱尔文档：美国#13**）。如果他们直截了当地提及此事，艾丽卡一开始会否认，因为这会让她认为这些古书对收藏家来说或许非常值钱，她应该找人估一估价（顺便调查一下这些调查员的背景来看看自己到底在和什么人打交道）。如果调查员给她留下好的印象，她或许会决定让他们看看这些书，由守秘人自行判断。

偷窃！

如果调查员试图用非法手段获取罗杰·卡莱尔的书籍，还不知道哪里有密码，他们就必须处理掉公馆的安保系统，接近图书馆，找到保险箱藏匿之处，还要成功地打开它（需要成功的**锁匠**检定或一根撬棍外加**极难**STR检定，如果调查员有撬保险箱的正确工具，可以降至困难难度）。

如果他们够聪明，可能会想要雇一名职业保险箱窃贼来干活。守秘人可以允许他们雇到这种人，但应当让调查员自己想出这个主意。此类人物的简介可以在本章的**雇佣人员**（第174页）找到；如果调查员决定这样做，守秘人可以考虑让玩家扮演这个机灵的窃贼来进行这场偷盗。这类雇佣人员也可以在玩家急需替换角色时成为长期调查员。

如果调查员决定自己来偷图书馆，可以告诉他们艾丽卡将会在公馆举办一场大型宴会。如果他们愿意，可以在参加宴会过程中进行角色扮演（无论他们有没有受到邀请），想办法把客人从图书馆里都赶出去，锁上门，开始进入正题。这样的过程会非常有趣。要搜寻图书馆的书籍，玩家需要在游戏内每20分钟时间进行一次团体幸运检定。如果成功，就会有一名调查员恰好翻开了正确的一册爱伦坡诗选，找到上面记载着的密码（R15，L14，R13，L12）。

图书馆里有舒适的椅子，桌子和阅读用的台灯，摆着烟灰缸和痰盂，设有精致的维多利亚式铁质壁炉，一张华丽的柚木与板岩制成的台球桌，墙边的玻璃架里陈列着上千册书籍。书籍包括皮革封面的特罗洛普、狄更斯、布尔沃-利顿、拉德克利夫夫人、弗朗西斯·帕克曼、拉尔夫·沃尔多·爱默生等作家的全集，乔治·华盛顿·凯布林的早期作品，以及数世纪以来各种推动文明进步的著作。

另一个书架上放着关于神秘学的书籍，但都是关于传统巫术的不值一顾的研究。图书馆的北墙上是一个大书架，上面摆满了英语和法语的古书。成功的**侦查**检定会发现奇怪之处：有一厚本爱伦坡诗选——就是艾丽卡记录保险柜密码的那本——夹杂在这些古书里。诗选后面是一块可以拉开的木板，木板后面是一个按钮。按下按钮的话，整个书架就会挪开几英尺，露出后面的保险

柜。保险柜里有四本书：《纳克特抄本》，《伊波恩之书》，《巨石之间》和《生之为神》。这些书籍的细节见**附录C：神话典籍**。

守秘人提示：需要注意的是，《生之为神》（实际上是蒙哥马利·克朗普顿的疯人日记）里提到了黑法老的王座之宫（**卡莱尔文档：美国#14**）。这指的是埃及曲折金字塔的拱顶石内部的奈亚拉托提普的圣所。如果调查员读了这篇文章，并在埃及找到了密室（**奈亚拉托提普的圣所**，第365页，埃及），要提醒他们这里的描述。克朗普顿始终称奈亚拉托提普为黑法老，或黑暗之法老。日记里还逼真地描绘了杀戮和献祭之类的事情，每段描述都提到了邪教用于仪式杀戮的短小的单钉棍棒（**当地邪教：黑法老兄弟会（英国）**，第182页，英格兰）。

守秘人可以留下《生之为神》中的部分内容，等到调查员抵达伦敦或埃及后再给出，作为他们此前未注意到其特殊性而如今刚刚回想起的日记内容（比如调查员第一次看见那种短小的单钉棍棒的时候）。

卡莱尔文档：美国#14

它外部的角度如此宏伟，又如此怪异；我被它们令人惊惧的美吸引入迷。我想起了那些寻常的傻瓜，竟将此空间之存在认定为误判。我为他们错过的荣光而嗤笑。穿过扭曲的门廊，我以敬畏而谦逊的姿态来到黑法老镶满宝石的王座前，来见证美妙的神圣与重生。当六盏明灯点燃，伟大的词句诵起，他便会以优雅恢弘之姿从更高位面降临。我渴望割开自己的血管，让我的生命归入他的存在，让我与神紧密相连！

其他调查内容

调查员遇到本章节人物的顺序可能有所不同（比如在葬礼前或在葬礼后）。为方便起见，列示如下。

博士在家

- **联系**：调查员与普尔警督谈话时，莱明博士可能会被提及作为消息来源（**纽约警局**，第125页）。
- **联系**：在调查员与丽贝卡·肖森堡见面时，莱明博士可能会被提及作为消息来源（**纽约时报**，第145页）。

莱明博士目前住在穆雷希尔酒店（东第40街与公园大道交汇处）。这一住址从普尔警督或肖森堡小姐处都能轻易获得。酒店在公园大道侧的入口为双层楼梯，通向大理石装饰的接待大厅，这里的装潢自从酒店1884年开张以来就没有更改过。接待处的工作人员会客气地向调查员问好，询问是否能够提供什么帮助。工作人员会阻止任何自己不熟悉的人爬上旅馆那华丽的大理石台阶去六楼找莱明博士。如果调查员没能取得工作人员的信任，那么他们就会被大堂里站岗的两个制服守门人追赶；他们的数据见**穆雷希尔酒店守门人**（第167页）。如果调查员引发了喧闹，酒店会立刻报警。

如果调查员一到酒店就找工作人员说话，他会让调查员稍等片刻，由他来打电话给莱明博士看他今天是否适宜会客。如果调查员看起来特别不体面，那么需要成功的**信用评级**检定来让工作人员打这个电话。如果他们看起来很体面，或者有一封介绍信（或地位显赫的名片），那么工作人员就会格外殷勤。工作人员确认博士同意会客后，他就会允许调查员上楼。

与莱明博士见面

博士站在房门外等待着调查员们。他看起来很高兴

见到调查员们，领着调查员们进入他那豪华却堆满了各种物件的房间。调查员会注意到房间的墙壁和天花板都有着华丽的洛可可装饰。房间里的藏书可谓汗牛充栋，此外还随意摆放着来自各个不同大陆的物件，全部都以神话和民间传说为主题。

如果调查员询问博士关于埃利亚斯之死或其他杀人案受害者的问题，这位老学者会神经质地笑笑，从一个银质的小扁瓶里拿一片"神经紧张剂"咽下去。他能告诉他们的与告诉警方的别无二致：他认为那个记号代表着一种非洲的邪教，或者更可能的是，有人模仿非洲邪教的标志来掀风作浪。他对埃利亚斯之死深表遗憾，也对此非常疑惑。要么是警察抓错了人，要么就是亚当斯有一个同伙。

如果调查员想了解更多关于非洲风俗和教派的事情，哈莱姆区咀咀屋的老板塞拉斯·恩科万先生会有所帮助。他经常会提供给莱明博士一些会与他的研究兴趣相关的小物件，而且售价非常公道（**恐怖的咀咀屋**，第154页）。

守秘人提示：莱明博士推荐调查员去找恩科万并非出自恶意，所以成功的**心理学**检定也不会看出他有什么隐藏的打算，即使调查员已经与亚瑟·爱默生谈过话，听说了他关于咀咀屋老板身份的担忧（**爱默生进口公司**，第138页）。在莱明眼中，恩科万的形象正如他所假装的那样，是一个上了年纪的、谦逊的非洲部落奇物销售商。

如果调查员们没能通过团体**幸运**检定，那么莱明博士会大开话匣子，很高兴自己抓到了一群听众。他会给酒店楼下的厨房打电话，点一堆点心，然后开始絮絮叨叨地给调查员讲自己所知的所有民俗传说，直到调查员使用成功的社交技能逃脱出来；守秘人可以要求一枚惩罚骰来体现调查员的坏运气。如果调查员试图使用**恐吓**技能，老人会立刻叫来酒店的保安。

与米莉亚姆·阿特莱特见面

联系：给杰克逊·埃利亚斯寄去的信，目前在普洛斯佩罗出版社保管（**卡莱尔文档：美国#6**）。

调查员可能希望前往马萨诸塞州来当面拜访哈佛大学威德恩图书馆的阿特莱特小姐，或者是与她通电话。与她的谈话会确认，埃利亚斯希望借阅一本叫做《非洲的黑暗教派》的书籍，而这本书在埃利亚斯借书的几个月前从图书馆里神秘消失了。"神秘"的意思是，某一天这本书就那么消失不见了。"在我们发现这本书不见了的那天，书库里有一股难以形容的气味。"

阿特莱特小姐很仰慕杰克逊·埃利亚斯，如果调查员寻求帮助她会愿意帮忙。如果调查员努力靠自己查找，能够在她管理的图书馆中查明埃利亚斯前额的记号的意义。她也可以利用自己的工作闲暇时间进行查找辨认，并在下周得出结果。一个调查员能够在她的帮助下花一天12个小时的时间查明此事。他们得到的信息与**410房间的线索**一节（第120页）中描述的内容相同。

与安东尼·考尔斯教授见面

联系：杰克逊·埃利亚斯的物品里有一张考尔斯教授在纽约大学进行讲座的传单（**卡莱尔文档：美国#7**）。

考尔斯教授原本来自澳大利亚的悉尼，现在正在密斯卡托尼克大学的人类学系任职教授。由于他漂亮的女儿艾娃的缘故，阿卡姆大多数年轻男子都能准确地指出考尔斯教授在皮克曼街的住所（位于西街与加里森街之间）、考尔斯教授在文科楼的办公室、或是考尔斯教授最喜欢的午餐地点（格拉夫顿餐馆，在波士顿-缅因火车站附近）。如果调查员没有坐上火车亲自前往阿卡姆的话，通过电话、信件、电报或甚至局域邮件等学术交流手段联系考尔斯会相对慢一些，但调查员总能够在24小时之内联系上这位学者。

考尔斯教授友善而坦率。不幸的是，他知道的很少。他从来没与杰克逊·埃利亚斯见过面，他没有注意到过这个人，也对埃利亚斯的生平一无所知。他看过几本埃利亚斯写的关于波利尼西亚和新西兰的书，如果调查员提起书名，他可能会想起其中的一些细节。

如果调查员说了几句合适的好话，或者进行了成功的**取悦**检定（**话术**和**说服**检定需要困难成功）的话，

卡莱尔文档：美国#15

一、澳大利亚土著中曾经流传着一个崇拜蝙蝠的教派。这个教派遍及整个大陆，其崇拜的神明被称为众蝠之父。信徒认为通过献祭人牲，他们就能够获得让神明现身于面前的资格。一旦神明现世，他就会征服全部人类。献祭有着严格的流程，信徒会用嵌有蝙蝠利齿的棍棒击打牺牲者，利齿上涂抹着蝙蝠粪便发酵物中提取出来的高效毒素。牺牲者在死去之前显然就已经陷入了疯狂。据说教派的教主会化身为长着蝙蝠翅膀的蛇，从大陆各处攫掠牺牲者。考尔斯认为这个教派已经在数百年前沉寂或是消亡了。这个教派曾经存在的事实正是考尔斯对杰克逊·埃利亚斯关于当代邪教的书籍感兴趣的原因。

二、一系列土著歌曲提及了一个庞然大物聚居的地方，位于澳大利亚西部某处。歌曲里描述，这些神与人类截然不同。他们建起了高耸的城墙，挖掘了巨大的洞穴。但风吹倒了墙，打败了神，摧毁了他们的居所。这件事为众蝠之父打开了道路，让他来到这片大陆发展壮大。

三、一套四片有些过曝的底片。每张底片都描绘了几个汗流浃背的人站在巨大的石块旁边。底片凹凸不平，受到了侵蚀，但能看出这些人的穿着打扮显然是在进行建筑活动。一些石块上似乎雕刻着模糊的装饰。考尔斯说这些底片的所有者是澳大利亚黑德兰港的一个叫亚瑟·麦克维尔的人，麦克维尔曾在日记中记录了数次当地土著袭击聚会的事件，不过他没有带来这本书。据说麦克维尔记述了几个身上有数百个小刺孔的受害者，令人联想起曾经的蝙蝠教派。

四、考尔斯讲述了一个他从澳大利亚北部的阿拉弗拉海附近听来的故事。故事中，沙蝠，也就是众蝠之父，与当地土著信仰的水与生命之守护神彩虹蛇神进行了一场战斗。彩虹蛇神以计谋取胜，将沙蝠及其眷族困在了一片水域的深处，从此沙蝠只能哀叹不休，而不能回到陆地上残害人们了。

考尔斯教授会很愿意概述一下他最近在纽约大学进行的那场人类学讲座（**卡莱尔文档：美国#15**）。视调查员与考尔斯教授对话的地点（和方式），如果调查员耽搁的时间过长，艾娃可能会参与到对话中来，越来越显然地暗示她父亲有多么的忙碌。

在听了考尔斯教授要说的话，看过那些底片的照片（展示材料中提及的）之后，考尔斯教授会提起，这些底片出自亚瑟·麦克维尔之手，然后通过一个叫罗伯特·麦肯齐的人转交到了他的手上。麦肯齐是一位采矿工程师，也是麦克维尔的遗嘱执行人。考尔斯说他还拿到了麦克维尔的日记（**卡莱尔文档：澳大利亚#1**），但是如果调查员请求看一看这本日记，他会叹一口气，表明他现在手头并没有这本日记，因为它放在了悉尼的家中（**与大卫·道奇见面**，第461页，澳大利亚）。当然，如果调查员打算前往澳大利亚，教授会很愿意为他们向正在帮自己看家的朋友大卫·道奇和黑德兰港的罗伯特·麦肯齐（**与罗伯特·麦肯齐见面**，第466页，澳大利亚）写封介绍信。

守秘人提示：考尔斯教授的讲座确认了澳大利亚曾经存在过一个沙蝠邪教，并且把这个教派与克苏鲁神话联系起来。除此之外，亚瑟·麦克维尔的日记目前在澳大利亚这一情况（以及其他线索）也为调查员提供了前往遥远的澳大利亚的动力。

教授听说过克苏鲁和拉莱耶，并且认为沙蝠的故事与克苏鲁之间有着令人不安的相似之处。有些波利尼西亚的传说故事也提到了他们，不过故事有所不同。考尔斯读过《波纳佩经文》，称它是"一本令人不安、令人作呕的典籍"。不幸的是，悉尼大学馆藏的《波纳佩经文》抄本被一个来自马萨诸塞州波士顿的名叫约翰·斯科特的人借走了，然后再也没还回来。(约翰·斯科特出自克苏鲁经典选集后半部分，克苏鲁的呼唤的首部战役《犹格索托斯之影》中的反派角色。)

尽管考尔斯是一个充满好奇心和勇气的人，但他有自己的事业，还有一份签了合同的工作。他和他的女儿都无法花太多时间帮助调查员，他也不会主动提出加入调查员的队伍。考尔斯父女都很值得信赖，如果调查员在国外需要帮助，他们可以作为美国国内联络人。他们计划在七个月后返回悉尼，因此在战役框架内也许能够参与到澳大利亚篇的调查中去，这取决于调查员何时到达澳大利亚。正如考尔斯教授所提及的那样，大卫·道奇教授（**与大卫·道奇见面**，第461页，澳大利亚）正在看管他的房子。在进入澳大利亚沙漠探险这方面，道奇比考尔斯的用处更大。

爱默生进口公司

- **联系**：埃利亚斯遇害现场找到的名片（卡莱尔文档：美国#5）。

这个公司位于哈德逊沿岸一栋狭长的建筑里，挨着地狱厨房地区①。建筑本身是一个堆满了货物的仓库，两端都有装货码头，仓库前部的楼上有几个办公室。爱默生是一个五十来岁的男人，他会回想起埃利亚斯来访的事情，并会对埃利亚斯之死表示同情。

①译注：地狱厨房（Hell's Kitchen），曼哈顿岛上一个著名的贫民窟地区。

埃利亚斯一直在调查这些进口商以寻找与蒙巴萨的联系。爱默生是蒙巴萨出口商阿哈·辛格的美国代理人（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，396页，肯尼亚），而阿哈·辛格唯一已知的美国客户正好就是纽约市兰桑姆一号院的咀咀屋（**恐怖的咀咀屋**，第154页）。爱默生说他很确信埃利亚斯打算前往咀咀屋采访店主塞拉斯·恩科万。

如果调查员询问他的想法，他会回答说，恩科万的某些地方让他感到毛骨悚然，并且会追加一句说他也是这么跟埃利亚斯说的。这与莫迪凯·莱明对于恩科万的评价截然相反（**与莱明博士见面**，第136页），但成功的**心理学**检定会表明爱默生并没有在欺骗调查员。在调查员离开后，爱默生可能会把埃利亚斯来找过他、之后又去了什么地方、以及调查员们来找过他的事情报告给警方，如果守秘人想要这么安排的话。

卡莱尔探险队主要成员

调查员可能会想要深挖卡莱尔探险队成员的过往。他们可能会发现一些惊喜。

卡莱尔探险队共有五名主要成员：花花公子哥罗杰·卡莱尔，魅力十足的罗伯特·休斯顿医生，学者风度的奥布里·彭赫爵士，窈窕美人海帕蒂亚·马斯特斯，以及足智多谋的杰克·布雷迪。以下的内容概括了关于他们的信息，调查员可以从各种渠道获知这些信息（主要是报刊文章和私人拜访），或者他们可能已经知道了一些。守秘人可以选择把这些信息作为分发材料交给玩家，但更推荐把这些信息夹杂在与艾丽卡·卡莱尔、警察或其他角色的对话中给出。

更加深入的调查能够得知更多关于他们的事情，但没有什么意义。从纯粹的传记角度来看，所有关于这些人的调查都会走向死胡同，他们的个人性格与在公开场合表现出的特质是相吻合的。

（对于调查员们来说）不幸的是，尽管姆维鲁也是探险队随行人员之一，但调查员并不会轻易地找到关于她的细节线索。调查员目前所能做到的最多的就是听听艾丽卡·卡莱尔关于姆维鲁的充满种族歧视色彩的言论。随着调查员前往其他国家，更多关于姆维鲁的信息才会浮出水面。

守秘人提示：需要注意的是，在这个年代的美国，关于一个人的书面记录是极其缺乏的；对于建立公民档案的反对意见直到二战及随后的冷战期间才有所减少。所以需要强调，以下信息最好以对话形式给出，而不是让调查员使用图书馆使用技能。

罗杰·瓦内·沃兴顿·卡莱尔

- 无犯罪记录；无军队服役记录。
- 非常富有，但一直受到父亲的忽视，因此这位年轻人渴望得到关注。
- 当他17岁的时候，他的律师帮他避开了一场亲子关系鉴定官司。
- 卡莱尔在18岁时曾接受治疗以摆脱酗酒，20岁的时候又接受了一次。
- 卡莱尔奇迹般地从格罗顿中学 毕业了，但在接下来的三年中接连被哈佛、耶鲁、普林斯顿、密斯卡托尼克、康奈尔和南加利福尼亚大学"请离"。



- 在父母死于车祸后，卡莱尔似乎对自己进行了反思，在事故后第二年获得了亲朋好友与仆人们的认可。但在他的妹妹艾丽卡表现出更强的掌管家族事务的能力（同时也没有荒废学业）之后，他就又滑落回从前的生活方式中去了。
- 卡莱尔拜倒在了一个神秘的东非女人裙下，她自称自己是一名诗人，笔名为尼孔卡·布内。这似乎从某种程度上证实了卡莱尔是一个道德败坏的人。各类淫乱（甚至更糟）的传言在警察、记者和其他以打探公众人物消息为乐的人之中流传开来。
- 在此期间，卡莱尔开始从家族财产中取走大笔大笔的钱，这引发了他和艾丽卡（以及他们各自的代理人）之间激烈的争吵。
- 卡莱尔本人是一个直率而亲切的人，在纽约的各类盛大的晚宴上都颇受欢迎。
- 在他离开纽约前往埃及之前的几个月里，卡莱尔开始变得不与人来往了，并且变得更加严肃了。不过，尽管卡莱尔可能是变得成熟一些了，但是探险队的目的依然模糊而秘密，即使对那些理应知道内情的人来说也是如此。
- 卡莱尔家第一代家主，阿布纳·文·卡莱，是1714年被流放到弗吉尼亚的。他被英国德比郡判定犯有"进行有害身心健康的绝望行为"之罪，官方对此罪名没有加以进一步解释。阿布纳是英国中部地区某位贵族的不受承认的私生子。
- 阿布纳的儿子以法莲移居到了新英格兰地区，并将姓氏改为"卡莱尔"以显得更加显赫。他在木材和纺织品领域进行了合理投资，为日后的大家族打下了基础。卡莱尔家族在南北战争期间获得了巨额利润，此后半个世纪的深谋远虑的管理使得这个金融帝国进一步扩大。

罗伯特·艾灵顿·休斯顿医生

- 无犯罪记录；无军队服役记录。
- 他的父亲是一名芝加哥的医学博士，年轻时据称曾

卡莱尔的咨询档案

休斯顿医生的文件被装成盒，做好标记，存放在纽约的医疗事务委员会秘书办公室隔壁的一个房间里。委员会最终认定这些记录在本质上仍然属于医疗记录，但那些老派的医生对此表示异议。因此这些记录被列为机密，只有休斯顿的家属、病人或有充分理由的医生才能轻易检视。一位名为阿德里安·菲利斯的委员会秘书管理着所有这些文件。菲利斯先生是个软硬不吃的人，与他进行**话术**对抗需要困难等级的成功；如果调查员是纽约州执业医师，则不需要任何*技能*检定就能搞定他（请注意菲利斯并没有人物数据）。

医疗事务委员会办公室位于公园大道与第61街的交汇处，门牌号是1002号。门口总是站着一个值班的警卫。在晚6点到早6点期间，守卫会每小时经过一次办公室。非法侵入的调查员需要进行团体**幸运**检定来确定警卫是否会在他们潜入期间检查办公室。如果需要守卫的数据，可以使用艾丽卡·卡莱尔宅邸守卫的数据（**卡莱尔公馆守卫**，第165页，去掉散弹枪）。调查员需要的文件被放在一个马尼拉纸文件夹里，上面标注着"卡莱尔，罗杰V.W."。里面只有些许相关的摘录内容（**卡莱尔文档：美国#16**）。阅读文件的调查员应当意识到，休斯顿越是深入了解卡莱尔，他就越是不愿意把关于他的事情落在书面上。守秘人也可以加入一些其他的信息，比如伊梅尔达·博施自杀"显然是个巧合"。

休斯顿关于艾丽卡·卡莱尔的文件

尽管罗杰·卡莱尔的文件非常值得注意，但是艾丽卡的文件就没有什么可注意的了。她的档案里记载了几次无关痛痒的咨询，每次都花费了90美元，内容主要是她和自己哥哥的关系如何令她困扰。休斯顿认为艾丽卡有着非常优秀的人格，他几乎从未见过能够对自己在生活中遇到的问题做出如此适当的调整的人。他向她提议说他很愿意和罗杰谈一谈。

经加入数个异教教派。罗伯特是三个儿子中最小的那个。

- 罗伯特·休斯顿以优异成绩毕业于约翰斯霍普金斯大学。三年后，他抛弃了自己的循环系统疾病医师身份（和自己的妻子），前往维也纳，先是拜师于弗洛伊德，后来又拜师于荣格。休斯顿是第一批从事于这种深奥而充满争议的精神领域研究的美国人之一，原因是这一学派经常研究性相关的行为，以至于有身份的人都不愿意谈论这些。



- 休斯顿那似乎放荡而危险的过去，连同他优雅的举止和目空一切的智慧，使得他在回到纽约之后深受欢迎。在纽约，他开设了一间精神分析诊所，来迎合那些有钱人的兴趣。
- 休斯顿喜欢出名，无论是美名还是恶名。他的诊所每次问诊的价格是50-60美元，而在当时，一个大学教授一年的收入也不过4000美元。女人们都认为他圆滑，英俊，体贴，敏锐，并且性感。
- 罗杰·卡莱尔是他的病人之一。虽然休斯顿跟随卡莱尔加入探险队可能是为了继续治疗他，但是当时休斯顿刚刚与一位叫伊梅尔达·博施的小姐断绝了关系，这位小姐随后自杀了。卡莱尔帮他掩盖了这桩丑闻，因此休斯顿加入探险队也可能是作为对卡莱尔的回报。
- 另一种传言说，卡莱尔不想在自己远赴埃及的时间里让休斯顿四处逍遥。卡莱尔可能觉得休斯顿是一个道德败坏的人，害怕他忍不住把关于自己的一些爆炸性内容告诉给别人。
- 在休斯顿被宣告死亡之后，他的医师记录档案都被移交给了纽约州医疗事务委员会销毁——报纸上报道了有关此事的争议。如果调查员询问，他们会得知这些记录档案还没有被销毁，因为没有人主持销毁工作。休斯顿关于罗杰·卡莱尔的记录都在这些档案里。（**卡莱尔的咨询档案**，边栏）

奥布里·彭赫，佩文西准男爵

- 1898年，奥布里爵士在牛津大学读书期间曾因盗取一名警察的头盔而被捕。
- 1901年至1902年，曾在约克郡警卫队任陆军中尉；1915年至1916年，曾在英国陆军情报局任上校，后因受伤退役。



卡莱尔文档：美国#16

初次见面：1918 年 1 月 11 日
推荐人：艾丽卡 · 卡莱尔
亲属：艾丽卡 · 卡莱尔

在他妹妹的执意要求下，罗杰 · 瓦内 · 沃兴顿 · 卡莱尔先生今天上午前来问诊。他对自己精神问题的严重性毫无认识，但他承认自己睡眠遇到了阻碍，因为他反复做一个梦。梦中他听到一个遥远的声音呼唤着他的名字。（有趣的是，这个声音是用他的次名“瓦内”称呼他的，而卡莱尔先生承认他一直自认为自己的名字是瓦内。）卡莱尔先生向声音的方向走去，开始努力穿过一团网状的迷雾。他认为呼唤他的人站在那里。

呼唤他的是一个男人——个子很高，骨瘦如柴，皮肤黝黑。一个倒 T 形的记号在他前额上闪闪发光。在埃及音乐声中（卡莱尔先生自称自己对埃及并没有兴趣），那个人向卡莱尔伸出手，手掌朝上。卡莱尔发现那个人左手手掌上是自己的脸，右手手掌上则是一个从未见过的、形状扭曲的金字塔。

那个人合上了双手，卡莱尔感觉自己从地上漂浮到了空中。他在一群怪物面前停了下来，怪物有的是长着动物肢体、尖牙和利爪的人形生物，有的则根本没有固定的形态。它们周围都环绕着一圈黄色的跳动着的能量，卡莱尔认出这正是那个呼唤他的人的另一种形态。那个球把他吸了进去；他成为了球体的一部分，通过不是他本人的眼睛看向外面。一个巨大的三角出现在虚空中，它扭曲的对称感与金字塔的形状别无二致。卡莱尔听到那个呼唤他的人说，“和我合而为神”。成千上万的怪异的形状和生物涌进了那个三角形中，然后卡莱尔就醒了。

卡莱尔并不认为这个梦是一个噩梦，尽管它让他睡不好觉。他说他陶醉于这个梦，认为这个梦确实在呼唤着他，但是我强烈地感觉他对此其实犹豫不定。他的人生中大多数时间都没有能力做出选择。

1918 年 9 月 18 日：他叫她姆维鲁，叫她安娜斯塔西娅，叫她“我的女祭司”。他为她痴迷，这很正常——对外物倾注感情当然是减缓妄想与内心矛盾的一个方式。她在挑战我的权威。

1918 年 12 月 3 日：如果我不去的话，卡莱尔威胁我说要把事情揭露出去。如果我去的话，进行心理分析这个借口总会消失的。到那个时候我的角色又会是什么呢？

- 彭赫爵士生平可以很容易地在《名人录》，《伯克贵族录》等书籍中找到。彭赫以优异成绩毕业于牛津大学古典文化研究专业，但他毕业后数年内一直在埃及进行考古挖掘工作。很少有人知道后来他沿河而上，兴趣转向了第一瀑布以及更远的领域。
- 按照他的官方传记所说，奥布里爵士开创了埃及研究学数个重要分支，并且主导了数个重要考古发现，主要是在代赫舒尔地区。
- 同样重要的是，奥布里爵士在英国成立的彭赫基金会负担了国内外许多具有影响力的研究项目的经费，也资助了许多具有才华但囊中羞涩的学者的学业。
- 彭赫家族的贵族身份可以追溯到征服王威廉的时代，当时的波利斯·彭赫爵士在英格兰西部拥有很多资产。不过数个世纪以来，家族里难免出现害群逆子。曾有一位布莱泽爵士因叛国与黑魔法的罪名而被砍头（他的罪行差点夺去了他的财产和爵位）。不过八个世纪以来，彭赫家族的兴旺与美名丝毫没有减损。
- 奥布里爵士名下有数栋豪华的古宅，他在伦敦、科茨沃尔德、摩纳哥和埃及的亚历山大港都有宅邸，在巴黎、罗马和雅典也有住处。毫无疑问他非常富有，而且据说他在一战期间还从自己在美国控股的公司中赚取了新的财富。
- 尽管奥布里爵士是一位著名人物，但他的私生活却少有人知。他一直单身，没有伴侣或子嗣，彭赫基金会就是他的孩子。他的埃及学研究的同僚们都很尊重他。

海帕蒂亚·克里斯汀·马斯特斯小姐

- 无犯罪记录，无军队服役记录。
- 马斯特斯小姐是马斯特斯军火集团的继承人，其祖先的一些不光彩的事情在尼寇莱·斯坦因伯格的八卦书籍《堕落的马斯特斯》 中有所记载。
- 马斯特斯小姐的祖父，爱丁顿·马斯特斯，将家族产业发展壮大了起来。他把大多数决策权都交给了一群总管，而他们总是能做出明智的、广泛而利润丰厚的决策。乔治，马斯特斯小姐的父亲，同样继承了这种轻松的生活方式。他的闲暇时间全都花在女儿身上，对她无比溺爱。



- 海帕蒂亚在瑞士和法国上过学，表现出语言方面的天赋。但是她最感兴趣的事情是摄影。她的几场摄影展都颇获好评，许多观众积极参观。
- 她鲁莽的性格导致她曾陷入过一段轻率的情感关系。对方是一名信天主教的马克思主义者，名字叫拉乌尔·路易斯·玛利亚·皮内拉，来自纽约市立学院。（通过成功的幸运检定，能够找到海帕蒂亚的密友奥利维亚·德·伯纳德斯塔，她会告诉调查员海帕蒂亚怀了拉乌尔的孩子，后来她打掉了孩子，跟着卡莱尔逃离了这个国家，不愿再见她的爱人。）
- 马斯特斯小姐曾经跟罗杰·卡莱尔约过几次会，不过这段感情两个人都没有认真对待，后来两个人保持了朋友关系。卡莱尔可能是出于一时心血来潮让她加入探险队的。没人确切的知道为什么卡莱尔邀请了她，也不知道为什么她接受了邀请。

“铜板”杰克·奥利尔·布雷迪

- 布雷迪的犯罪记录包括人身攻击、酒吧斗殴、小偷小摸、游手好闲、赌博、当众醉酒和一项宣判无罪的谋杀指控。
- 布雷迪曾是一名海军中士，在中国战场服役，在上海待过一段时间。后来他前往法国战场西线服役，赢得了一枚铜星勋章和一些其他嘉奖。
- 据说他战后在土耳其当过雇佣兵，会说土耳其语和阿拉伯语，还会好几种中国方言。
- 在加利福尼亚奥伊尔菲尔德的一场战斗中，他把自己的敌人活活掐死了，周围人甚至还没来得及把他拉开。这说明他力气很大，或者懂得杀人的技巧（也说明他有暴力倾向）。
- 奥伊尔菲尔德的这次杀人事件激发了罗杰·卡莱尔的好奇心。当时卡莱尔刚刚被南加利福尼亚大学开除。二人聊了一个小时之后，成为了亲密的朋友，这让每个认识卡莱尔的人都非常惊讶，因为卡莱尔从来没有过这么深的友情。卡莱尔找来了全国最优秀的律师来给杰克·布雷迪辩护，他们翻转了检察官提出的这个事实一目了然



的案件，否定了七个目击证人提供的证词。基于各种法律方面的原因，布雷迪最终被宣判无罪。

- 从那时起，杰克·布雷迪与罗杰·卡莱尔就几乎形影不离——布雷迪有时是杰克的保镖，有时是他的发言人。在探险队里，杰克的角色是工头兼经理人，据称他干得不错。
- 布雷迪“铜板”这个外号源自于他一直放在胸口的一块4英寸（10厘米）见方的铜板，据说上面画着奇怪的记号和文字。铜板上有两处子弹的痕迹。布雷迪说，他母亲是密歇根的一位有着“天眼”的隐居者，她给自己的儿子制作了这个铜板来保护他。

哈莱姆区

在这里，调查员会体会到邪教的残忍和警察的腐败，最后会直面纽约的奈亚拉托提普信徒，血舌教派。

20世纪20年代的哈莱姆区

这里曾经是富人居住的区域，但随着以意大利人和犹太人为主的欧洲移民在19世纪末大量涌入此地，最初的曼哈顿白人居民逐渐放弃了此地。后来，在20世纪初，这些人又逐渐让位于纽约的黑人、从大迁移中刚刚来到纽约的人、来自加勒比海地区英国殖民地的移民和一战后越来越多的拉丁美洲人。后来这个区域就被称为“西班牙的哈莱姆”。在20世纪20年代，这个区域住着的主要是非裔美国人（主要住在哈莱姆中西部），还有爱尔兰人、意大利人、犹太人和拉丁美洲人（主要住在哈莱姆东部）。

这片区域里的警察非常凶残，伴随着人口来来去去，种族之间关系非常紧张。一战退役的非裔士兵对于住房、工作和公民权保障的诉求也加剧了这里的冲突。城里形成了许多黑帮，目的是保护自己的邻里街区不受警察骚扰或白人暴民（通常是爱尔兰人）攻击。哈莱姆区里产生的矛盾经常包括警察对于这个多种族社群的袭扰。尽管纽约世纪报一直呼吁以自尊和良好的公民素养应对暴力，但阿姆斯特丹新闻报则鼓励哈莱姆的黑人居民公开抗争要求公平正义，不过这种呼吁后来被阻止了，因为距离鼓吹以暴制暴仅有一步之遥。

在20世纪20年代，哈莱姆区的边界一般定为第131街至第144街之间、雷诺克斯大道与第七大道之间。到了1928年，这片区域就扩展得更大了，东西向包含了圣尼古拉斯大道和哈莱姆河的第110 街至中央公园段之间，南北向包含了第159街与波罗球场之间。

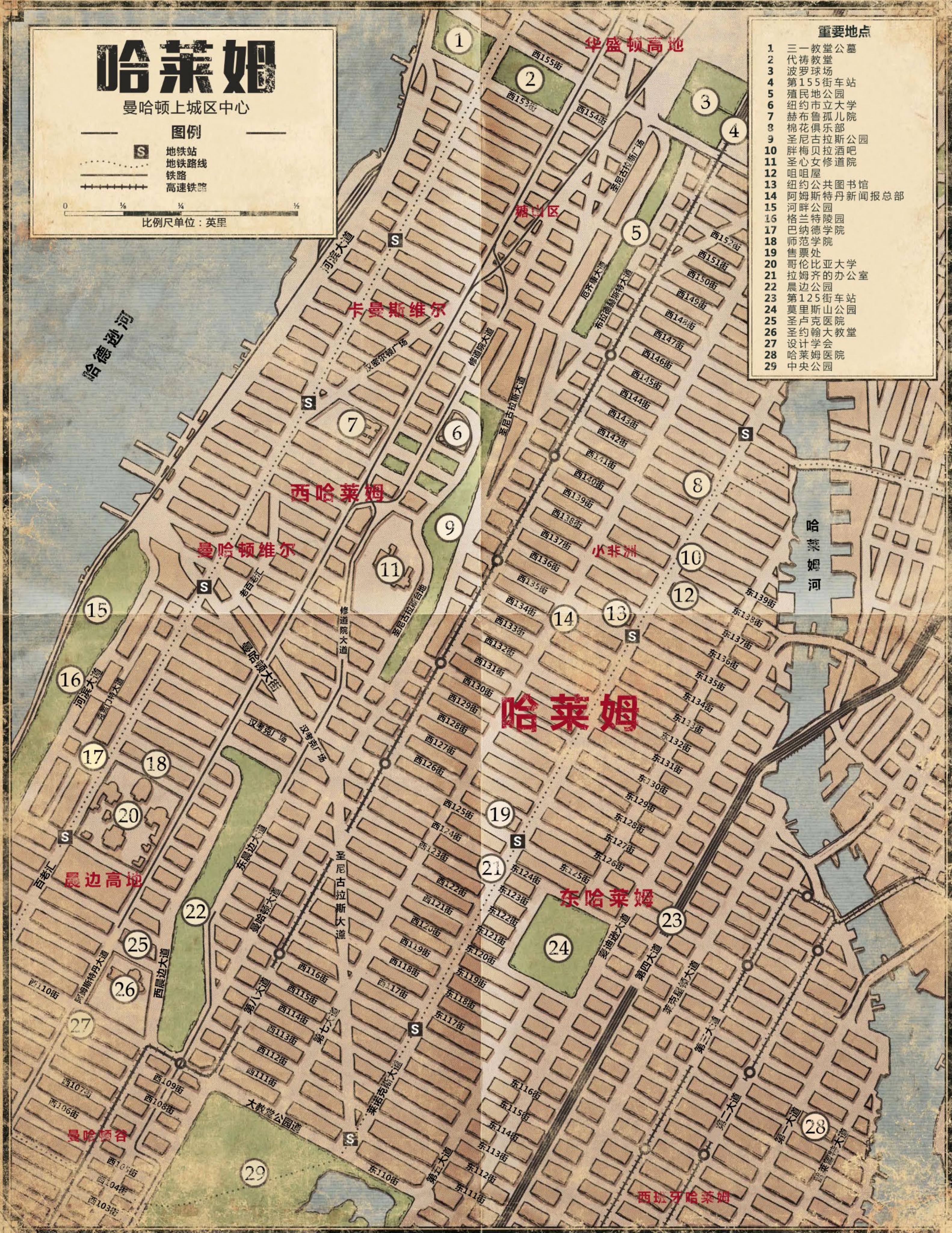
也许，哈莱姆区在20世纪二三十年代最出名的就是哈莱姆文艺复兴了。各类黑人艺术、文学、文化与社会活动喷涌而出，在1924年至1929年达到高峰。全城（乃至全国）的人都涌入哈莱姆区，来参加纽约公共图书馆第135街分馆举办的活动和座谈，以及享受这里各类俱乐部、酒吧与沙龙里华丽的夜生活。同性恋在哈莱姆区的接受程度也要高于纽约其他地区，不过由于来自某些方面的压力，这种人依然需要谨言慎行。



警察在哈莱姆区的街道上巡逻

有组织犯罪

哈莱姆区是许多犯罪组织的老巢，包括著名的意大利敲诈团伙黑手党（不过在20世纪20年代几乎销声匿迹了，因为美国出台了移民法）。这里也是犹太和意大利帮派（如116街帮）的活动区域，他们控制了这里的酒吧和夜店（如著名的棉花俱乐部，其主人是蹲过新新监狱的黑帮老大奥尼·梅登）。黑人帮派主要处于史蒂芬尼·圣克莱尔和被称为“博利托王”的卡斯珀·荷斯坦控制之下，他们在哈莱姆区四处流窜，以避免抢夺白人帮派的业务（敲诈，拉皮条，贩卖私酒）。



哈莱姆
曼哈顿上城区中心
图例
地铁站
地铁路线
铁路
高速铁路
比例尺单位：英里
重要地点
1 三一教堂公墓
2 代祷教堂
3 波罗球场
4 第155街车站
5 殖民地公园
6 纽约市立大学
7 赫布鲁孤儿院
8 棉花俱乐部
9 圣尼古拉斯公园
10 胖梅贝拉酒吧
11 圣心女修道院
12 咀咀屋
13 纽约公共图书馆
14 阿姆斯特丹新闻报总部
15 河畔公园
16 格兰特陵园
17 巴纳德学院
18 师范学院
19 售票处
20 哥伦比亚大学
21 拉姆齐的办公室
22 晨边公园
23 第125街车站
24 莫里斯山公园
25 圣卢克医院
26 圣约翰大教堂
27 设计学会
28 哈莱姆医院
29 中央公园
华盛顿高地
糖山区
卡曼斯维尔
西哈莱姆
曼哈顿维尔
小非洲
哈莱姆
东哈莱姆
晨边高地
曼哈顿谷
西班牙哈莱姆
哈德逊河
哈莱姆河
河滨大道
修道院大道
圣尼古拉斯大道
阿姆斯特丹大道
晨边大道
第八大道
第七大道
第五大道
莱诺克斯大道
第四大道
第三大道
第二大道
第一大道
大教堂公园道

无辜的人

- **联系**：纽约时报上的一篇报道提及了杰克逊·埃利亚斯之死与先前一系列谋杀案的相似之处（**卡莱尔文档：美国#9**）。
- **联系**：在埃利亚斯的葬礼上与丽贝卡·肖森堡相遇（**葬礼**，第127页）。
- **联系**：与马丁·普尔警督的谈话（**纽约警局**，第125页）。
- **联系**：与莫迪凯·莱明博士的谈话（**博士在家**，第135页）。

调查了这么久，调查员们应该已经读过纽约时报上丽贝卡·肖森堡写的那篇文章了（**卡莱尔文档：美国#9**）。文章里描写了此前的八起杀人案，也提到了希尔顿·亚当斯因这些杀人案被捕并且送进了监狱。或者，调查员们可能在埃利亚斯的葬礼上听这位记者口述过这些内容（**葬礼**，127页）。除此之外，他们可能会在与普尔警督聊埃利亚斯遇害案时得知一些希尔顿·亚当斯被捕的细节（**纽约警局**，第125页），也可能会与莫迪凯·莱明博士聊起这个人是否有罪（**与莱明博士见面**，第136页）。

守秘人提示：尽管**无辜的人**并不是严格意义上的支线剧情，但如果调查员决定无视掉埃利亚斯之死与希尔顿·亚当斯被捕入狱的冤案之间的联系，或是在与亚瑟·爱默生（**爱默生进口公司**，第138页）或莱明博士（**与莱明博士见面**，第136页）谈过话后就直奔咀咀屋，他们可能会跳过这一情节。如果他们如此行动，守秘人可以让调查员发现肖森堡或米莉·亚当斯在监视着咀咀屋的进进出出，或者在访问咀咀屋之后尾随他们（通过成功的**侦查**检定注意到亚当斯太太，而对于肖森堡小姐来说则需要困难等级）。根据调查员访问咀咀屋所涉及内容的不同，他们也有可能被邪教徒尾随（见**调查员会看到什么**和**进入咀咀屋**，分别在第155和第156页）。

纽约时报

- **联系**：是把埃利亚斯谋杀案与之前已经定罪了的系列谋杀案联系起来的那篇报道的来源（**卡莱尔文档：美国#9**）。

老VS新

哈莱姆区每周发行的纽约世纪报代表的是中产阶级的价值观，这些人被称为“老黑人”。他们是比较富有的保守派，在纽约建城之初就定居在了这里，往往相信只有向白人的期望妥协才能够获得接纳和认可。而阿姆斯特丹新闻报则是纽约世纪报的对立面，代表的是“新黑人”。他们更加关注影响着哈莱姆区的事件，希望加强政治上的自我表达，追求真正的平等。

- **联系**：丽贝卡·肖森堡的工作单位，也是各种新闻档案存放的地方。

纽约时报总部如今坐落在西43街229号的大楼中，而不是在时代广场因之命名的那栋办公楼里。这里是记者活动的大本营。如果调查员在埃利亚斯的葬礼之前来到这里，寻找与之相关的八起谋杀案（**卡莱尔文档：美国#9**）的文章报道的作者，那么他们会被领到新闻部门的犯罪报道部，肖森堡小姐整理得井井有条的办公桌前。尽管她很惊讶看到你们来找她，但她还是很愿意跟埃利亚斯的朋友谈一谈这件案子，如果他们提起自己曾经在案发现场的话就更愿意谈一谈了。如果调查员在葬礼结束后应肖森堡邀请来到西43街，她会非常高兴，并且对于调查员抽出时间来找她表示宽慰。

肖森堡把关于亚当斯谋杀案的信息都剪贴在了笔记本上，她可以给调查员出示这些信息。在新闻报道中，起初的两起杀人案并没有确切地联系起来，它们唯一的共同点就是前额上刻着的怪异标志。而到了第三起案件，这个共同点就被提取了出来，不过警方对于这些杀人案依然非常迷惑，因为除了死者都去过哈莱姆区以外，这些人彼此之间毫无联系——而都去过哈莱姆区也不算什么有价值的共同点，因为这里的夜生活吸引了许许多多的人前来。

如果调查员问起，肖森堡会说她怀疑（至少一开始时怀疑），起初的几具尸体各自发现于不同的警察辖区，

在街上

如果有人想要使用现代纽约地图来在哈莱姆区周围调查，需要注意20世纪20年代以来发生过几个地名的更改。雷诺克斯大道今天被称为马尔科姆·爱克斯大道，第七大道今天被称为亚当·克莱顿·鲍威尔大道，第八大道今天被称为弗雷德里克·道格拉斯大道，第125街今天被称为马丁·路德·金大道。

这说明这些案件的调查彼此少有合作或信息交流。即使在所有案件都移交给哈莱姆区第14辖区的罗伯森警长之后，案件也没有什么进展，直到希尔顿·亚当斯在第八起杀人案现场被捕。据肖森堡所知，最终由罗伯森警长主持案件侦破的原因是，后来的尸体都发现在哈莱姆区及其周边，再加上莱明博士宣称此事与某种非洲邪教有关。

守秘人提示：如果调查员赢得了普尔警督的信任，那么拿这件事询问普尔警督，会得知罗伯森警长很早就四处游说争取主导调查的角色，以进一步打击他辖区中的"破坏团伙"。

尽管肖森堡没能找到任何具体证据，但她认为罗伯森警长这个人，往坏里想是腐败堕落了，往好里想也是太过无能了，他很可能冤枉了希尔顿·亚当斯。这些信息都证实了普尔警督告诉过调查员的信息，无论是关于杀人案的部分还是关于他对于罗伯森的怀疑的部分（**纽约警局**，第125页）。

如果调查员认可肖森堡对希尔顿·亚当斯处境的担心，愿意进一步调查此事，肖森堡会把他们介绍给希尔顿的妻子米莉·亚当斯（**与米莉·亚当斯见面**，下文）。她也会提出帮忙劝说希尔顿·亚当斯同意调查员去新新监狱见他，如果他们想要和他当面谈一谈（**探访监狱**，第150页）。在这个时间点上，亚当斯的死刑执行日期越来越近，调查员介入此事的动机对她来说已经不重要了——如果他们能够查出些什么，证明罗伯森的腐败从而对亚当斯的判决提出质疑，或是直接查出真凶，她都会很高兴。除此之外，这件事也会成就她的职业生涯。如果调查员同意见一见米莉·亚当斯或是希尔顿·亚当斯，肖森堡会让调查员把这事交给她安排；她会尽快把见面的时间地点告诉调查员。

守秘人提示：肖森堡安排的会见时间可以是守秘人希望的任何时间。让这件事发生在调查展开过程中合适的时间。

与米莉·亚当斯见面

- **联系**：丽贝卡·肖森堡同意介绍双方见面（**纽约时报**，第145页）。
- **联系**：希尔顿·亚当斯会提到他的妻子依然在调查此事（**探访监狱**，第150页）。

肖森堡小姐会到调查员的住处去告诉他们与米莉·亚当斯见面的时间地点。尽管见面地点在哈莱姆区，但不是在亚当斯家，而是在拉斐特大剧院，又称"华美剧院"，地址是第132街与第七大道交汇处。

米莉·亚当斯和肖森堡会在剧院屋檐下等待调查员们。在大家到齐之后，米莉·亚当斯会领着调查员走进剧院华丽的大厅，走过售票处和衣帽间，进入隔间。亚当斯夫人走过的时候，清洁工和其他工作人员都向她微笑致意。他们似乎也都认识肖森堡小姐。

观众席灯火通明，米莉会邀请调查员坐在正中间的隔间里。谨慎的调查员可能想要确保他们在观众席中是与外人隔绝的。就目前来说是这样的，除非他们们在之

优秀戏剧在此上演

拉斐特大剧院

第 132 街与第七大道交汇处

哈莱姆区最大最优秀的剧院，
在这里您能看到和您同种族
的人们表演百老汇戏剧。
每周都有好戏上演！

提前六周开放座位预约

前的调查中已经引起了恩科万和姆达里的警惕，在这种情况下，如果他们没能通过团体幸运检定，就会有邪教的耳目在能够听到他们说话的范围里潜藏着。如果调查员通过成功的困难难度**侦查**检定，他们可以追逐邪教探子从剧院跑到哈莱姆的大街上去（邪教探子会避免耽搁时间，不会卷入肢体冲突）。

守秘人提示：如果周围有探子，无论调查员有没有发现，米莉·亚当斯都会陷入危险。如果没等米莉开口跟调查员聊天，他们就去追逐邪教徒了的话，她就会逃回家，把自己知道的东西都写下来寄给纽约时报的肖森堡，以保证万一自己发生不测，她所知道的事情也能够保全下来。这个举动能够确保调查员获得**米莉·亚当斯知道的事**一节的大部分内容，但就没有机会向她提问了。如果他们没有注意到探子，那么米莉本周之内就注定会遇害。狡猾的守秘人可能会把米莉之死嫁祸于调查员们；姆达里认为这样可以一箭双雕，既除掉米莉又除掉调查员（一个非常通俗克苏鲁的选择）。或者，他也可能会把她变成他的西姆巴护卫之一（**祭祀房间的守卫**，第157页）。

通俗调整：陷入交火

如果调查员真的追了出去，这会给他们带来各种麻烦，尤其是如果调查员大多都是白人的话。邪教徒不傻（使用普通血舌教派邪教徒（纽约市）中邪教徒#6的数据，第170页），他知道在这种情况下大声喊叫是帮他脱身最好的方法。一个被白人"帮派成员"追赶的年轻黑人会很引人注目，很快周围就会聚集起许多卫士。调查员会发现要让自己从这种情况中脱身，最好是靠三寸不烂之舌，而不是靠拳头。

如果警察来到现场，守秘人可以考虑让调查员被警察从一小群暴徒中间解救出来，而警察会毫不犹豫地保护他们。此事对于他们为希尔顿·亚当斯和杰克逊·埃利亚斯伸张正义的目标可能会有很严重的影响——当他们在哈莱姆社区中使用任何社交技能时都要承受一枚惩罚骰（加在守秘人本来就打算用来体现这里的"排外"情绪的惩罚骰之上）——因为这里消息传得很快。另一方面，如果警察已经注意到这些调查员了，而又收了姆达里的"打点"，他们可能会选择按兵不动以希望当地民众能够帮他们处理好这件事，或者帮助当地人解决掉这些惹麻烦的人。如果当地的暴民造成了一个或更多无辜旁观者死亡，守秘人可以要求进行理智检定（损失0/1D4）。

可以理解的是，米莉·亚当斯对于与调查员谈话表现得很戒备。如果他们中有人是警察，那么需要困难难度的**取悦**或**说服**检定才能让她说出她的故事。如果没有人是警察，跟她谈一谈埃利亚斯遇害的事情和他们至今为止调查的事情就可以让她相信调查员能够帮助证明她丈夫的清白。如果问及为何见面安排在剧院，她会说自己自从剧院开办以来就一直在这里作为乐师兼歌手工作，在她摸清调查员的底细之前她不会邀请他们到自己的家里去。

米莉·亚当斯知道的事

尽管希尔顿并没有把自己所知的关于哈莱姆区近几年发生的失踪案与杀人案的所有事情都告诉米莉，不过他还是跟她讲过一些自己的怀疑。此后她就打算亲自证实这些猜测。

如果调查员赢取了她的信任，随着对话推进，米莉会要求调查员和她做个交易：如果他们同意努力帮助她丈夫脱罪，她就会提供给他们可能会指向真凶的信息。希尔顿的朋友们都出于恐惧而放弃了抗争，所以她已经无人可以求助了，她也知道警察不会认真对待她的怀疑的。

- 哈莱姆区的人从几年前就开始失踪了，希尔顿很关心此事。随着失踪人数的增多，希尔顿找到了一群一起参加沙龙（拉斐特大剧院两个街区外的泰迪沙龙）的朋友们，他们都曾在哈莱姆地狱斗士步兵团服役。在第14辖区警方拒绝认真对待此事之后，他们组成了巡逻队，试图保护社区里的人们，也试图找出幕后黑手。

守秘人提示：如果调查员想要继续和希尔顿的那些朋友谈谈，米莉会为他们指明去路（**希尔顿·亚当斯的好朋友？**，第149页）。

- 即使几年后开始发现残缺不全的尸体之后，当地警方依然拒绝采取行动，声称这些事的原因是黑帮火拼或当街抢劫，全然不顾"某个闲得要死的怪老头"（罗伯森对莫迪凯·莱明的称呼）认为此事与某个非洲邪教相关。
- 希尔顿和他的朋友们很关心此事与邪教的联系，他们想办法在纽约公共图书馆里找到了一本讲述东非某些早已消亡的邪教的书。她的丈夫没有告诉她这本书的名字，警察又把他记录关于此事的笔记给没收了。米莉想起她丈夫用一块红色的布夹在书里当做书签。她怀疑这有什么特殊含义，但警察把这东西也没收了。
- 在警察施加的压力下，这群人的活动并不顺利。警察警告希尔顿，搅起麻烦后果会非常危险。希尔顿的朋友们也受到了来自雇主的压力；那些守旧的卫道士认为这群人的行为只会给哈莱姆区带来恶名，尤其是关于邪教什么的无稽之谈。（他们认为）邪教的说法只是迎合了白人对于黑人的印象：教育水平低的野蛮人。教会长老也在一系列布道中强调这一点。
- 尽管希尔顿保持沉默，不愿让米莉卷入自己的调查，但他的确提到过，他觉得哈莱姆区里有一个邪教在活动，他们可能贿赂了警方来让警方对他们的活动睁一只眼闭一只眼，就像那些黑帮干的那样。
- 在他被捕之前不久的一个晚上，米莉听到她的丈夫向朋友提到了一个叫"咀咀屋"的地方。这个朋友名叫尼德汉姆·约翰逊，在纽约世纪报当记者。
- 她的丈夫于1924年九月被捕，当时他被发现站在纽约公共图书馆哈莱姆分馆不远处的一条又脏又暗的巷子里，旁边有一具中年白人的尸体。警察，显然是被这个人死前的尖叫吸引过来的，声称他看到希尔顿扔出去了一把血淋淋的刀子。这把刀——希尔顿的博洛刀——据说在现场被人找到了，并且成为了起诉他的决定性证据。不过米莉记得她丈夫巡逻时从来不会带那把刀出门。

如果调查员中有人是法律专业背景的，或是精通法律，询问米莉是否就她丈夫的案子提出上诉，他们只会得到一声沉重的叹息。邻居和泰迪沙龙的人们集资支付了希尔顿·亚当斯的辩护费用，因为纽约法律援助机构判定这个案子不值得他们派出辩护律师。他们的钱只供得起一次开庭审判和一次上诉。现在这些钱已经没有了，所以希尔顿上电椅已经只是时间早晚的问题了。除非调查员能够找出方法洗清他的罪名。

关于咀咀屋

如果进一步询问关于咀咀屋的问题，米莉会告诉调查员，这是开在兰桑姆小院的一家非洲艺术商店，店主是个叫塞拉斯·恩科万的人（**恐怖的咀咀屋**，第154页）。在她丈夫被捕之后，她开始追查这些线索。她发现，每个月都有大约二三十个人在凌晨涌到店里去。这个时间恰好与她丈夫和朋友们去巡逻的时间相吻合。参与此事的人三教九流；她觉得有的人肯定是流浪汉或下等人，还有的看起来就像她丈夫建筑工地上的那种人（也就是蓝领工人）。不过她没有看到自己认识的人。

亚当斯夫人曾经在某次有聚会的夜里看到有箱子运进了兰桑姆小院里，大约是在"客人们"到达的一个小时之前。她觉得，咀咀屋地下室里可能是有一个非常排外的酒吧（毕竟全城到处都有这种开在地下室里的酒吧），那些箱子里装的就是酒，但是她有一种可怕的预感，考虑到失踪事件发生的时间似乎也与聚会的时间有所关联，箱子里的东西可能是某些更可怕的东西。她还看到过警察探员在凌晨时分进入过兰桑姆小院；这倒不一定很不正常，但他们可能是去从塞拉斯·恩科万手里收取贿赂的，如果第14辖区的警察真的如她丈夫所怀疑的那样腐败的话。

如果有调查员指出她做的事情非常危险，她会表现得很愤怒。她会回答，她长了脑子，不会直接接近那个商店，她从来没有踏进过兰桑姆小院半步，更别提咀咀屋了。她有一次曾经设法进入了能够俯瞰小院的公寓楼里，不过她也承认她差点就被走廊里巡逻的人发现了，所以在那之后她就没再试过这样做。

在对话期间，成功的困难难度**心理学**检定会发现她还有些事情没有说。继续劝下去（通过成功的困难**取悦**或**说服**检定）会让她说出，她害怕如果这件事没有尽快解决，不但她丈夫会被处死，她自己也可能会遇害，遭到警察构陷罪名或是被真凶杀掉。但是，只要还有一线

机会，她就会继续尝试下去。她知道如果情况反过来的话希尔顿也会为她这样做的。

接下来的行动

如果调查员给米莉·亚当斯留下了好的印象，她认为他们是真心想要帮忙的，她也会提出跟丽贝卡一起说服希尔顿和他们谈一谈。如果调查员没能取得米莉的信任，那么直到他们离开拉斐特大剧院，他们也不会问出什么关于埃利亚斯之死背后真相的有价值的线索，同样米莉也不会把他们介绍给自己的丈夫。如果他们与米莉交谈中孤注一掷检定失败或大失败，那么在与她丈夫交谈过程中所有社交技能检定都要承受一枚惩罚骰，因为米莉会事先提醒丈夫注意他们的行为。希尔顿·亚当斯仍然会见他们，不过他同意见面的主要原因是要确保调查员不是警察为他妻子设下的什么陷阱。

希尔顿·亚当斯的好朋友?

- **联系**：米莉·亚当斯提起了他们（**米莉·亚当斯知道的事**，第147页）。

米莉·亚当斯会把她丈夫的调查小队的主要成员的名字和外貌告诉调查员：尼德汉姆·约翰逊，道格拉斯·菲尔斯，阿特·米尔斯和杰基·华莱士（**出场人物：美国**，第113页）。她还会补充说，最好去泰迪沙龙找他们，他们经常在下班后去那里闲聊一阵再回家吃饭（对于阿特·米尔斯而言则是再去上班）。丽贝卡·肖森堡也知道这伙人，不过她只见过他们一两次，没办法介绍见面。米莉不愿意和调查员们一起去见这些人，她依然对他们放弃自己丈夫的事情感到生气，尽管她也很理解其中原因。调查员只能自己去找这些人。

泰迪沙龙是一个熙熙攘攘的工人俱乐部，离拉斐特大剧院不远。陌生人或是看着就会惹事的人需要说服门口的大块头守门人才能进入（如果需要，使用**穆雷希尔酒店守门人**数据，第167页）。泰迪沙龙白天是禁酒的，不过它的地下室里确实有一个酒吧，在沙龙关门后供常客饮酒。屋内装修平淡但舒适，四面都有桌子和隔间。中央的桌子可以挪走来举办聚会或舞会，房间的一头有一个小舞台。靠着一面墙的地方有一个吧台，提供苏打水和热饮，还有几样食物。这里光线充足，不过香烟的烟雾以及脏兮兮的窗玻璃使得这里看起来一片模糊。

如果调查员在下班时间后去泰迪沙龙，那么向水吧附近的人打听米莉·亚当斯提及的那几个人名只会得到两种回应：装作冷淡（如果调查员不是熟客而且还什么



会见希尔顿·亚当斯的好朋友

都不买)，或是朝一个隔间点点头（如果调查员聪明地提出他们在帮助希尔顿·亚当斯)。尽管血舌教派在很多地方都有眼线，不过他们没能渗透进泰迪沙龙，所以这并不会打草惊蛇（尽管调查员不知道这一点)。

这四个人坐在隔间里喝着咖啡。如果调查员在接近之前先观察他们一段时间，能够听到他们偶尔谈论一下糟糕的天气以及现在维持生计有多艰难，不过大多数时间他们都处于朋友之间那种舒适的沉默之中。如果调查员在早些时候来到这里（比如午饭时间)，那么这几个人会坐在那里吃饭。在其他时间，只有阿特·米尔斯坐在隔间里。

会谈不会很顺利；这四个人都对于自己抛下朋友让他听天由命感到愧疚，而他们每个人又都有不进行更深调查的理由，如工作稳定性、家人的安全或是已经失去了希望。成功的困难**心理学**检定会发现这几个人都很不开心，这可能会成为调查员促使他们开口谈话的钥匙。如果调查员处理不当，或是孤注一掷失败，那么他们会被从沙龙里赶出去，因为他们说错了话，引燃了约翰逊的怒火。

如果调查员没有惹怒这些人，他们能告诉调查员的也不比米莉·亚当斯多多少，除了以下几点：

- 事后他们发现失踪案之间呈现出一种规律：每次都在每个月的同一时间，通常失踪人数为两人，有时更多。
- 希尔顿曾经在巡逻中发现一个人被袭击，并赶跑了袭击者。在打斗中，他从袭击者戴着的奇怪面具上撕下了一条红布。在那之后不久，警察就开始威胁他们。
- 除了那片红布以外他们没有什么实物证据，而那片布也被警察拿走了。其余的想法都只是观察和推测，记录在希尔顿的日记里，同样也被警察拿走了。这两样东西可能已经不存在于世了。
- 希尔顿坚信自己找到了一条新的线索，和咀咀屋有关的什么事情，但是在他证实自己的怀疑之前他就被捕了。
- 去报纸上报道关于警察的骚扰和暴力行为或是揭露他们包庇罪犯是没有意义的。所有人都知道警察是收了钱才对这事睁一只眼闭一只眼，但是没有人会和一个白人警长对着干。除此之外，正如他们已经说过的，他们没有实物证据支撑自己说的话。

尽管只要没有惹怒他们，这几个人对调查员就不会有直接表露出来的敌意，但这场谈话的气氛依然会非常紧张。他们不会阻止调查员进一步调查此事。不过在他们临走之前，杰基·华莱士会小声说，调查员需要明白，如果他们不打算彻底查出苦涩的真相（无论真相是什么)，让这样一个女人燃起希望是一件非常，非常残忍的事情。不只是死人才需要伸张正义。

守秘人提示：亚当斯的朋友和同事们可能不愿意让外人插手解决自己的事情，这很容易理解。不过，他们会意识到，他们可以利用调查员来解决当前的问题，而不给自己带来太大的风险。在他们眼里，在调查罗伯森警长、驱逐血舌教派、救出希尔顿·亚当斯这件事上，调查员们都不过是消耗品，除非调查员中有人出身于哈莱姆区或是与这里有紧密的个人联系。调查员在于当地人打交道时只能依靠自己，除非他们能想出一个办法能让这些哈莱姆区的人参与调查而又不会威胁到他们自身或是他们的家人。在这种情况下，这些人将会尽力支持调查员的行动。

探访监狱

- **联系**：希尔顿·亚当斯被关押在此（**卡莱尔文档：美国#9**)。
- **联系**：普尔警督提到，亚当斯因涉嫌数起与杰克逊·埃利亚斯遇害案相似的谋杀案而被捕（**纽约警局**，第125页)。
- **联系**：与丽贝卡·肖森堡、米莉·亚当斯和亚当斯的朋友们见面时提起（**纽约时报**，第145页、**与米莉·亚当斯见面**，第146页、**希尔顿·亚当斯的好朋友？**，第149页等节)。

新新监狱是由纽约的第二座监狱，奥本监狱，的囚犯们在枪口威胁下历时三年时间(1825-1828)建起来的，这是这个城市的第三座监狱，也是俚语“沿河向上”代指入狱的由来。新新监狱建在新新(Sint Sinck)村旁，也正是因此得名。它位于哈德逊河东岸，距离纽约市大约30

英里（50公里）。由于这个监狱太过出名，1902年新新村改名为奥西宁，以疏远自己与监狱的关系。

新新监狱原本是按照奥本监狱的体系运转的，不过在20世纪初它开始改变，主要是由于1920年1月路易斯·E·劳斯成为了这里的典狱长。他提出建立一栋整洁的建筑来取代之前拥挤衰破的砖瓦房，又引入了教育和娱乐项目来改造这些犯人，而不仅仅是惩罚他们。尽管他进行了这么多改革，在他21年的任期里他依旧主持处死了303名犯人。

新新监狱在1891年处死了它的第一个死刑犯，为此还特意建了一间"死刑房"，也就是关押死刑犯用的石制牢房。那把昵称"老斯帕基"的电椅当天还处死了另外三个人。到了1916年，纽约州所有的死刑都会在新新监狱执行，于是1920年他们又新建了一座死刑房；两年后，这座新的死刑房就投入了使用。

如果要去新新监狱可以从纽约市内搭火车前往（最近的火车站：奥西宁；火车轨道从监狱中间穿过），也可以从陆路或是水路前往。如果调查员愿意去见希尔顿·亚当斯，丽贝卡·肖森堡会在合适的时间安排会见；可能就是在他们见过米莉·亚当斯的几天之后。如果守秘人愿意，或是调查员要求，肖森堡也会陪同他们前行。

新新监狱的死刑房位于监狱较低的角落里，挨着河。调查员在进入新新监狱时要进行武器搜查（任何被认定为武器的物品在来访期间都要扣押），然后他们就会在一个沉默寡言的看守的陪伴下走下山坡，顺着铁轨走向死刑房。在死刑房的两层楼高的砖门处，负责这里的副典狱长乔治·布伦顿正等待着他们。（**次要NPC**，第117页；注意，这里未给出布伦顿的相关数据）。

与希尔顿·亚当斯见面

布伦顿会带着调查员穿过入口建筑走向希尔顿·亚当斯的牢房，并向调查员解释说，他们有30分钟的时间可以与亚当斯隔着牢房的铁栏谈话。他们不能与亚当斯交换任何物品；任何试图这样做的举动都会导致会见终止，他们也会被赶出去。

亚当斯的牢房非常狭小，里面空间只能容纳下一个厕所，一张铁架床，和一套矮小的桌椅。牢房没有朝外的窗户；唯一的自然光线来自于走廊里朝着死刑房内部院子的窗户。亚当斯坐在床边等待着调查员们，尽可能地离牢房的栅栏近一些。

"我想和你们握握手，"他挤出一个笑容说，"但是我猜那样做会让布伦顿先生不高兴吧，是不是？"布伦顿只会不友善地咕哝几句话，然后退后几步来给他们一些"私人空间"。

尽管亚当斯表现得很礼貌，但他也充满怀疑。他很遗憾听到又发生了一起杀人案的事情，他也知道如果凶手没有被阻止，以后还会发生更多杀人案。他愿意回答调查员的问题——毕竟，他们怎么说也是大老远过来见他的。他会在规定的见面时间内告诉调查员下面的部分或全部信息，这取决于调查员都和他谈了些什么：

- 他怀疑失踪事件已经持续好多年了，不过他也说不清到底是多长时间。他是在1919年从战场上返回之后开始注意到这些事件的，但是失踪事件开始的时间可能比那还要早。
- 在他们观察发生的事情的时候，他们发现失踪事件发生的时间以月为周期。事件都发生在月朔时期——如果你要绑架什么人，当然要选在月光昏暗的时候。
- 然而杀人事件没有固定的时间周期，它们更像是应某种特定的事情而发生。他确信最后一起杀人事件（好吧，是第八起，他道歉说）就是专门给他设下的圈套。
- 杀死那个人的凶器并不是他的刀。他还没有不长脑子到带着刀出门巡逻的地步，因为他知道之前的受害者都是被一把大刀杀死的。他拿的是自己的军用左轮手枪用以防身。他坚持认为警察在搜查他家的时候拿走了那把刀，然后把受害者的血浸在上面，以捏造他的罪证。

守秘人提示：亚当斯的那把刀是美国步兵配发的博洛刀，它的大小和形状都和邪教徒使用的潘加砍刀非常相似，这使得罗伯森构陷亚当斯更为容易。

- 就在他被捕之前，他还发现了另一个规律：除了造成他被捕的那一起事件以外，失踪事件和杀人事件都从未在西137街的两个街区范围内——也就是从雷诺克斯大道到哈莱姆河之间——发生过。在这片"净土"以外，失踪事件的发生地点大致分布在一个圆形范围里，最远达到哈莱姆河以西一英里处。
- 尸体发现的地点则更加发散，有时会出现在相邻的



警方辖区里。

守秘人提示：埃利亚斯之死打破了这一规律，因为他的死亡地点甚至都不在哈莱姆区内。如果调查员向亚当斯提起此事，他会认为邪教徒是过于急切，以至于在他们通常的活动范围以外行凶杀人。

- 在莫迪凯·莱明向媒体宣称此事与非洲邪教相关之后，他们在纽约公共图书馆里找到了关于一个"血舌教派"的记载，上面称这一教派与肯尼亚有关。这片地区里唯一一个跟非洲有关联的地方就是叫做咀咀屋的商店，店主叫塞拉斯·恩科万。这个商店定期从非洲运来商品。尽管这个商店已经开了好多年了，但是他还是觉得这个地方让他感到恐惧。
- 在警察逮捕他之前，他还没来得及花太多时间监视咀咀屋，不过他成功地跟踪了一个四十岁上下的光头壮汉。那个人从咀咀屋出发，去了第139街与第六大道交汇处的一家咖啡馆，就在胖梅贝尔酒吧的楼上。没有人愿意跟他谈论这个男人，还有好几个人警告他离远一点，不过他还是打听到了一个名字：穆昆加·姆达里。亚当斯相信，正是这件事使得杀人事件的幕后黑手觉得他成为了一个威胁。虽然尼德汉姆·约翰逊知道他怀疑咀咀屋，但是他还没来得及告诉别人姆达里这个名字。

如果调查员还没有见过米莉·亚当斯，那么希尔顿·亚当斯会提到说她可能已经收集到了更多的证据，尽管他希望她不要插手此事。如果调查员目击了那些杀死埃利亚斯的邪教徒，并向亚当斯描述他们头上戴着的东西，他会表示这个装饰听起来跟他赶走过的那个袭击者戴着的装饰非常相似。杀死埃利亚斯的凶手毫无疑问也正是哈莱姆区失踪和杀人事件的幕后黑手。

无论他们还有什么话要说，布伦顿都会在30分钟整之后打断他们的对话，尽管他对此深表歉意。他会指出，调查员可以改天再来探视亚当斯，只要他还没上电椅。

如果调查员还没有惊动过姆达里的眼线，守秘人可以根据自己的想法安排新新监狱的守卫向罗伯森汇报有一群陌生人来探望亚当斯的事情。这可能会让罗伯森派手下去会一会调查员们（**横行霸道的蓝衣打手**，下文）。即使调查员已经让姆达里和罗伯森知晓了他们的存在了，但他们去新新监狱这一举动还是会让邪教徒们更加想要警告他们远离此事。

横行霸道的蓝衣打手

调查员在哈莱姆区调查时可能会非常谨慎以避免引起警方的注意。不过，如果他们在与丽贝卡·肖森堡、米莉·亚当斯或希尔顿·亚当斯的朋友谈话之前就去了咀咀屋，或者他们在拉斐特大剧院引起了一场小小的骚动（**陷入交火**，第147页），那么过不了多久罗伯森警长就会派他的手下来和调查员们"谈一谈"的。

首先，会有几个穿着制服的警察前来（与调查员人数相等；数据见**警察打手**，第163页）。如果调查员们大多数是白人，那么他们会表现得比较克制，但要传达的意思很明确：任何妄想在这片地方搅起骚乱的人都会被处理掉。如果调查员来自其他种族，或者不是美国人，那么他们可能会使用暴力。尽管这些警察不会下死手，但是他们还是会表现出想让调查员退却的意思。即便调查员中有女性也不会让他们的策略有几分改变。如果调查员反抗，就会有被捕的风险，不过也有好处，比如说可以很快直接接触到罗伯森警长。

如果这场"小小的谈话"不奏效，罗伯森会再派几名探员来传话（数据见**初级探员**，第163页）。他们的策略跟之前那几个人如出一辙，不过其中的威胁之意会变得更加明确（在此期间罗伯森挖出了关于调查员都是什么人的资料）。考虑到调查员们发现埃利亚斯的尸体时都做了什么，他们可能会威胁调查员说他们很容易就能让普尔警督认定是调查员杀死了埃利亚斯。或者，按照他们惯常的做法，如果调查员中有人是纽约本地人，威胁他们的家人也是个好选择。

守秘人提示：如果调查员在此之前监视过咀咀屋并且没有被发现，他们会发现前来威胁他们的探员中至少有一个人曾经被他们看到边往制服胸前的口袋里塞什么东西边从咀咀屋里往外走。

最后，如果调查员还是在四处插手那些他们不该插手的事情，他们会被捏造罪名而逮捕（正如**与艾丽卡·卡莱尔见面**，第132页，里面提过的，游手好闲是一个非常好用的罪名），然后会被抓进第14辖区的警局，与罗伯森警长本人见上一面。除此之外，如果调查员们已经见过希尔顿·亚当斯，罗伯森警长也很愿意把他们抓进来看看他们都知道了些什么。

与罗伯森警长见面

如果调查员与罗伯森警长见了面，无论是直接走进第14辖区警局要求见他，还是在哈莱姆区调查期间被抓了进去，他们都会发行罗伯森警长是一个笑容满面而热情的人——至少在谈话一开始的时候是这样。他会尽可能拐弯抹角地问出调查员都知道些什么，但是一旦他觉得调查员在糊弄他或是不愿意用真话回答他的问题，他就会露出本来面目。

成功的**信用评级**检定会发现，和他的正常薪资相比，这位警长的装束明显太过奢侈了，这也印证了普尔和肖森堡的关于罗伯森受贿的猜测。

如果那些杀死了埃利亚斯的邪教徒被捕了，并且调查员知道罗伯森把他们转移到了自己手下的话，他们可能会向罗伯森提出要见一见那些邪教徒。这一要求会被罗伯森明确拒绝。如果调查员询问原因，罗伯森会以规定为理由。如果调查员中有一位或几位警察或者律师，他会表现出一定的尊重，不过不会改变说法。如果这个理由不能阻止调查员，他会咧嘴坏笑着说，"那么理由就当是他们到这之后出了些事故，健康状况不宜见客吧。"

如果现在距离故事开始没有几天，调查员还没完全了解咀咀屋的邪教的事情，或者他们正在四处打听关于希尔顿·亚当斯的事，罗伯森会警告他们不要插手，并声称自己是为了调查员的安全着想，因为哈莱姆区经常发生"不好的事情"。传达完这个意思之后，他就会放调查员离开。

如果调查员有确凿的实物证据证明咀咀屋的地下室里发生的事情（**处理邪教**，第159页），他们可以用成功的**说服**或**恐吓**技能来逼迫罗伯森说出实情。他会声称自己根本不知道那个地方的地下室里在干些什么——他一直以为"像其他地方那样"就是个地下酒吧，然后他也很乐意收点钱来包庇它。调查员甚至可以说服他对咀咀屋组织一次突袭以赎清他的罪过。只有在逼到绝境的情况下，他才会承认自己把谋杀案栽赃到了希尔顿·亚当斯身上。他知道自己的手下不会告密的；他要求部下绝对忠诚。

恐怖的咀咀屋

随着证据不断累积，所有关于杀人事件和失踪事件的线索都指向了咀咀屋。那个地方到底藏着什么秘密，而当调查员深入其中时又会遭遇什么呢？

- **联系**：这里由塞拉斯·恩科万运营，在亚瑟·爱默生的名片背面会发现他的名字（**卡莱尔文档：美国#5**）。
- **联系**：莫迪凯·莱明会推荐调查员来到这里打听关于非洲邪教的事情（**与莱明博士见面**，第136页）。
- **联系**：希尔顿和米莉·亚当斯夫妇都会提到这里是与哈莱姆区系列失踪案和杀人案相关的一个场所（见**与希尔顿·亚当斯见面**和**米莉·亚当斯知道的事**，第151页和第147页）。

这个非洲艺术品商店坐落在哈莱姆区兰桑姆1号小院，位于雷诺克斯大道东边，西137街延伸出来的一条堆满杂物的小巷子里。这条巷子通往20英尺（6米）见方的一个院子。院子仅有两扇门，一扇通向咀咀屋室内，另一扇门属于院内一家废弃的当铺，当铺正门通向第138街。在集会的夜里，会有三个邪教徒坐在院子里，假装自己是酒鬼，实际上是做警卫，直到集会开始。（数据见**普通血舌教派邪教徒（纽约市）**，第170页）。根据守秘人安排，其他时间段也可能会有警卫。

守秘人提示：1925年1月的月朔时间是24号和25号。调查员可能不会恰巧撞上正在进行的仪式，这取决于他们何时前往咀咀屋。

踩点

如果调查员想采取稳妥些的方式而不是单刀直入，以下几种方式可以让他们得到关于咀咀屋以及什么人进出那里的信息。

询问当地居民

兰桑姆院周围有许多拥挤的房屋，也有很多扇窗户能够俯瞰到那里；其中一栋建筑可能就是米莉·亚当斯提到过的那一栋（**米莉·亚当斯知道的事**，第147页）。如果调查员询问那里的住户，他们会得知，每个月都有那么一天，会有陌生人和外国人在很晚的时候进入那家商店里；同时还会听到怪异的噪音。有时，这种集会在一个月内会发生不止一次，不过那些额外的集会少有人参与，并且集会时间也没有什么固定的规律。

守秘人提示：由于哈莱姆区的这一片区域的人对警察格外怀有敌意，因此本身是警察的调查员在与这片区域的居民打交道的时候，进行任何社交技能检定都要承受一枚惩罚骰。如果调查员曾经卷入过哈莱姆区其他地方的骚动（**陷入交火**，第147页），那么他们也要承受一枚惩罚骰。警察角色即便参与了交火，最多也只承受一枚惩罚骰。

调查当铺

如果跟周围建筑里的居民聊天谈得不是很好，或者调查员想要亲自观察，那么他们有两个选择：在建筑里找一扇方便观察的窗户盯梢（那里的住户不会反对的，除非他们搞破坏，或是做了什么会引起对方注意的事情），或者把那个废弃的当铺当做监视咀咀屋用的据点。

要想使用这个空当铺进行监视，首先得想办法进去。调查员可以尝试打开钉死的前门（需要成功的**锁匠**或STR检定），不过这扇门是朝大街开的，如果发出太大的声音可能会引起别人的注意（成功的团体**幸运**检定可以避免引起注意）。此外，他们还可以从兰桑姆院里的当铺后门进入，这扇门用一个挂锁锁住了（需要成功的**锁匠**或困难STR检定）。此处唯一需要注意的就是潜入的时机。大多数时候，天黑后的夜色就能够给调查员提供他们需要的掩护。

当铺里充满灰尘，寒冷刺骨。在屋里经常能听到老鼠跑动的声音，也能看到它们的痕迹。屋里摆着成排的玻璃柜子和架子。灯的开关也已经坏了。尽管与大街上相比这里更加隐蔽，但藏在这个地方从各种方面来看都不是很舒服。在当铺里可以把后门打开一条缝，从中窥探咀咀屋的入口。

在当铺里监视兰桑姆小院有一个危险之处：门开着会导致调查员被发现，尤其是被来访的警察和邪教徒们。如果邪教徒或警察成功进行了**侦查**检定（其难度取决于通过门缝观察的调查员的**潜行**技能），那么他们就会意识到自己被监视了。他们会立刻通知恩科万，恩科万则会把消息告诉穆昆加·姆达里。如果守秘人希望，那么此处可以展开邪教徒或警察与调查员的正面遭遇。

如果有调查员蠢到独自前往咀咀屋监视还被发现了，那么他的下场会相当危险：他可能会成为姆达里的西姆

巴护卫之一，也可能会成为查寇塔的下一顿晚饭。

调查员会看到什么

除非调查员花很长时间盯着咀咀屋，不然他们是很难有机会观察到每月定期举行的仪式的。如果调查员的调查进行得非常明目张胆，邪教徒可能会举行一场特殊的会议，研究怎么对付调查员们。这会让调查员们"有幸"亲眼目睹超乎寻常的多的人在清晨时分涌进咀咀屋。

在白天

在商店正常经营的时段里，进出商店的人都只有寥寥几个。这些人几乎都是黑人，在商店里待10到15分钟就离开，有时还拿着包裹之类的东西。守秘人可以安排调查员幸运地看到爱默生进口公司给他们送货。调查员会发现这批货物里没有什么与克苏鲁神话相关的东西，只有一些有趣的神像、面具和乐器。

在白天的监视过程中，值得调查员注意的有三个人。第一个人是一个穿着考究的白人男子，年龄大概二十五六岁。成功的**侦查**检定会发现他的夹克外套下藏着一把枪。他只在店里停留几分钟，能看到他把什么东西折起来放进夹克内侧的兜里然后离开。那个东西看起来像是个塞的鼓鼓囊囊的信封。调查员下一次见到这个人的时候就会认出他（如果调查员此前还没见过他）：这是罗伯森警长的一个手下，是去咀咀屋拿取每周一次的贿金的。

第二个值得注意的人是一个个子矮小的黑人老人，头发几乎都没有了，穿着一身老式的西装。这是店主，塞拉斯·恩科万。他似乎只在午饭时间和傍晚店铺关门后不久离开店内，去附近的餐馆吃饭。

第三个值得注意的人是希尔顿·亚当斯描述的那个肌肉健壮的光头黑人：穆昆加·姆达里。如果调查员决定跟踪姆达里，并且姆达里没发现他们，那么调查员会跟随他到达以下三个地方之一：

- 第一个地方是胖梅贝尔酒吧。这是一个位于第139街和第六大道交汇处的一家咖啡店地下室里的脏兮兮的小酒吧，这也正是亚当斯曾经跟踪他去过的地方。尽管这个酒吧的顾客来自不同的种族，不过大多数顾客都是非洲移民，他们大都了解姆达里的身份，非常惧怕他，不敢靠近。有人传说他拥有咀咀的魔力。他们说的是对的。
- 第二个地点是哈德逊河上的港口，离爱默生进口公司不远。这是姆达里被雇佣工作的地方。
- 第三个地点是第129街贫民区里的一个破旧的房间。如果调查员决定在姆达里不在的时候闯入，他们会发现屋子里有一个睡垫，几件衣服，和一堆肯尼亚基库尤人用的祭祀用品：面具、盾牌和木雕；成功的**侦查**检定会发现有三小瓶奇怪的液体，它们装在一个木头盒子里，盒子上雕刻着一个三条腿的怪物，在脸部的地方长着一条巨大的触手。成功的**克苏鲁神话**检定会辨认出这是对血舌的简单描绘，而这三瓶液体是黄金蜂蜜酒，是战役后期用来处理尼托克丽丝的腰带的原材料之一（**摧毁尼托克丽丝的腰带**，第363页，埃及）。

如果姆达里发现调查员在跟踪他，他不会做出引发调查员注意的举动。不过，他会在脱身后尽快联系罗伯森警长，要求他处理此事（**横行霸道的蓝衣打手**，第153页）。如果罗伯森已经威胁过但不奏效，那么姆达里会安排人绑架调查员。他会选择身材最小或看起来最弱的调查员作为目标，派6个邪教徒在合适的时机（独处或只有一人同行）绑走他。被盯上的人需要经过困难**侦查**检定来意识到自己在被跟踪，然后才可以尝试逃跑。如果调查员被抓住了，他会被塞进一个准备好的板条箱里钉死，然后直接被带进咀咀屋的地下室（**地下室**，第157页）。

关店之后

如果某天晚上，调查员幸运地目睹了邪教徒们前来开会或者举行仪式，那么他们看到的细节见下文**咀咀屋的血舌祭祀**（第159页）。成功的**侦查**检定会发现其中有一个人是他们在爱默生进口公司见到过的搬箱子的工人。如果调查员目击了杀死埃利亚斯的凶手但没能逮捕他们，那么他们也会在这里出现。

如果调查员曾经走进过那间狭小的商店，那么看到如此多人走进屋子会让他们自然想到这个地方可能通往另一间屋子或是一个地下室，才能装得下这么多人。如果调查员没有监视咀咀屋，但是跟周围建筑的居民打好了关系，那么他们再看见有很多人晚上进入咀咀屋的时候可能会给调查员打电话。

进入咀咀屋

如果调查员在与亚瑟·爱默生（**爱默生进口公司**，第138页）或莫迪凯·莱明（**与莱明博士见面**，第136页）聊过之后咀咀屋，他们会发现商店朝向院子的那一面有一个展示橱窗和一扇玻璃门。门和橱窗都用窗帘挡着，看不见店铺内部的样子。橱窗里摆放着非洲艺术品。橱窗底下摆着一张手写的卡片，上面写着店铺营业时间是早9点到晚5点，周日不开门，午休时间是12点到1点。

店铺内部大概是15×20英尺大小（4.5×6米），只有塞拉斯·恩科万一个人看店。还有一间差不多大小的房间藏在房子一侧的一块厚毯子后面，那是恩科万住的地方。店里又脏又乱，堆满了非洲部落手工艺品和各种小玩意——恶魔面具，皮面鼓，填充的长颈鹿模型，羚羊角雕，很钝的装饰用手持武器，象牙雕的疣猪，诸如此类。店铺里充满了一股让人压抑而不舒服的感觉，尤其是如果调查员在夜里进来得话更是如此（**闯入咀咀屋**，见下文）。成功的**神秘学**检定会发现，有些东西是许多不同的非洲文明里用于进行部落法术的原材料。这些工艺品对于不了解非洲传统文化的调查员来说就是毫无用处的。看不到与克苏鲁神话有关的物品。

店里有一个塞满东西的齐腰高的玻璃柜子充当柜台。一张齐腰高的凌乱柜台后面站着一个皱巴巴的黑人老头，披着一块红毯子（成功的**人类学**检定会发现这种毯子叫做舒卡，一般是非洲马萨伊人穿的衣服，而恩科万并不是马萨伊人）。他会笑着跟调查员打招呼，露出已经没有牙齿了的嘴巴。接下来他会进行自我介绍，并询问调查员有没有什么特别的要找的东西。成功的**侦查**检定会让调查员发现他的脖子上用皮绳挂着一个钥匙。

守秘人提示：恩科万脖子上挂着的钥匙是用来打开通往咀咀屋地下室的门栓的。成功的困难难度**妙手**检定能够获取这个钥匙，不过有创造力的调查员们肯定会想出别的方法的。

恩科万是否知道调查员的身份取决于调查员都去过哪些地方调查，以及他们有没有被杀死埃利亚斯的凶手看到。如果恩科万不知道调查员是谁，那么问他关于非洲邪教的问题也会立刻激起他的警惕，他会认真记下每个调查员的特征以便随后告诉姆达里。如果他知道他们是谁，无论调查员说什么他都会表现得客客气气的，装作一副无辜的样子（不过成功的**心理学**检定就会看穿他的伪装）。无论如何，即便调查员此前不在邪教的重点关注人员名单里，那么他们现在就该在了。姆达里会派一名眼线去看看调查员还去了哪些地方，见了哪些人。通过成功的困难**侦查**检定会发现这个眼线。

如果调查员在商店开张的时间段造访，有25%的可能性会遇到其他的无关顾客。守秘人需要要求调查员进行团体**幸运**检定——如果失败，那么周围还会有三个邪教徒。如果店里没有顾客或邪教徒，而恩科万又觉得调查员威胁到了他的生命，他就会像在**出场人物：美国**（第117页）的简介里描述的那样，跑到街上去，大喊自己遇到了强盗、杀人犯之类的话求救。

闯入咀咀屋

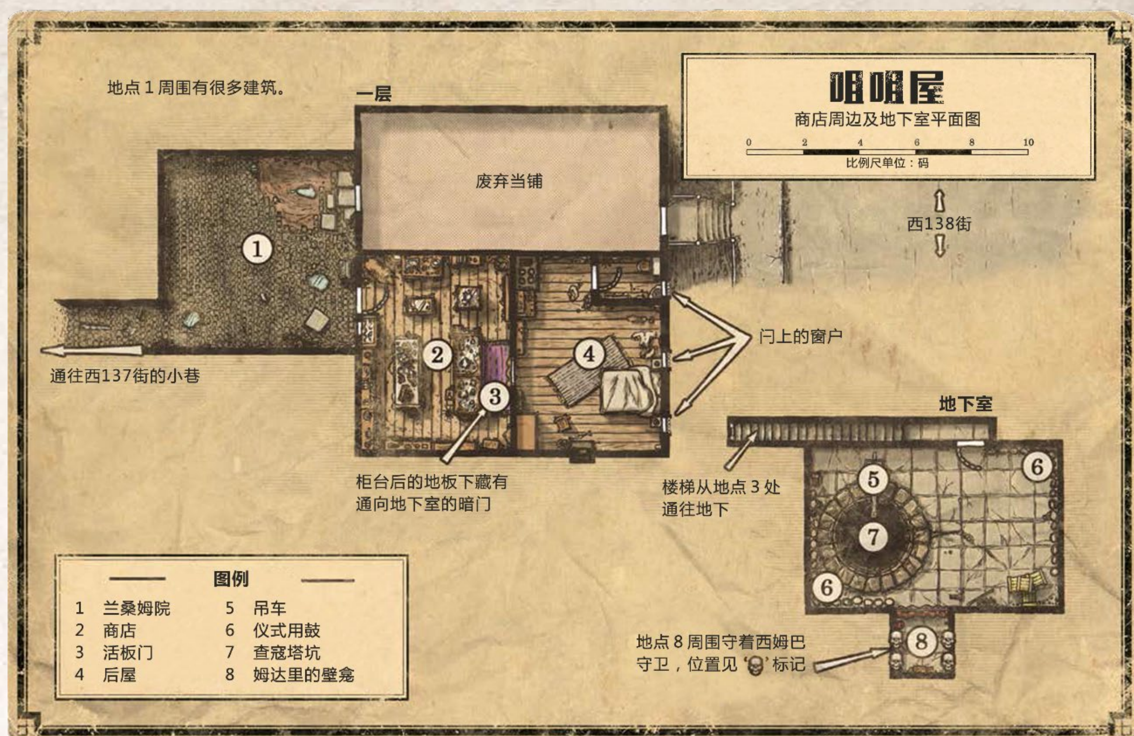
如果调查员决定闯入商店，那么假如他们监视过商店，他们就会知道有两个合适的时机：午休时间，以及傍晚时分会有一两个小时恩科万离开店铺去吃饭的时间。这个信息也可以通过询问兰桑姆院附近的居民得知。

要打开商店的正门需要成功的**锁匠**或者困难STR检定。和之前一样，如果调查员在团体**幸运**检定上失败，那么就会有三个邪教徒出现在他们身边。他们可能会去报警声称有人抢劫店铺，也可能会自己动手，这取决于姆达里给他们下了什么样的命令。

搜索店铺会在柜台后面发现一本账本，里面记载着店铺的收入和开支，其中记载着每周都要付钱给“W.R.14”（显然指的是沃尔特·罗伯森，不过这并不算关键性证据）。在搜查店铺一侧恩科万居住的房间时，成功的**侦查**检定会在床底下找到恩科万藏起来的血舌面具，上面有一条干瘪的人类舌头（理智损失0/1），旁边还放着他用豹子皮包起来的的潘加砍刀。

深入地下

尽管表面上看起来咀咀屋只有一层，实际上它里面还有一个入口通往地下——店铺的柜台下面有一扇活板门。（成功的**侦查**检定会发现地毯上有一个小凹槽，那就是活板门的把手）地毯下面是活板门的钢制把手，打



开活板门放开铰链就会出现一条一人宽的楼梯。楼梯很陡，向下延伸大约20英尺（6米），最下方是一条10英尺（3米）长的走廊，走廊另一端是一扇结实的门。走廊的四面都是石头做的，高度约为8英尺（2.5米）。石板上刻着神秘的部落符号；成功的**人类学**检定会发现这些符号是基库尤人的部落符号，代表着恶魔。如果当晚有集会，走廊中间的一盏煤油灯就是亮着的，如果没有，它就是熄灭的。

地下室

走廊尽头的那扇门是橡木制的，用铁条加固着。木门板上刻着更多的记号，不过都辨认不出来。从塞拉斯·恩科万脖子上偷走钥匙是最简单的方法；否则，可以由两名调查员联合他们的STR或SIZ来对抗这扇门的STR 160，从门的STR数值中减去协助者的数值来降低掷骰难度，见克苏鲁的呼唤规则书，第88页，"人类极限"部分；此外，成功的**锁匠**检定或是对着锁开一枪也可以达到目的。这扇门的铰链位于外侧，聪明的调查员可能会想要把门拆下来，但这需要调查员携带正确的工具（如螺丝刀、锤子等）。如果屋里正在举行仪式，这扇门是不上锁的。

门后是祭祀房间，天花板高15英尺（4.5米）。房间表面也全都是石制的。成功的**克苏鲁神话**检定会发现这里雕刻着的模糊的邪教标志都是与旧日支配者相关的。墙上的凹槽里点着火把，照亮着这个祭祀房间。正对着门的地方挂着一个帘子，后面是一个小小的壁龛，姆达里在此冥想回味供奉神明的快乐。沿墙摆放着用于给仪式进行伴奏的巨大的非洲鼓。

房间一端有一个坑，看起来直径大约8英尺（2.5米），上面盖着一块大石头。一个吊车吊着这块石头，需要协作对抗STR 125才能把它移开。关于坑里是什么东西，见**查寇塔**，第159页。

祭祀房间的守卫

四个西姆巴守卫（基库尤人制造的僵尸，数据见**西姆巴守卫**，第173页）待在姆达里的壁龛里看守着这个屋子。姆达里创造了这些强壮的生物来护卫他的宝物。这些西姆巴守卫都是由遭到谋杀的受害者做成的。它们的肠子耷拉在外面，前额上刻着邪教的标志。遭遇它们的调查员需承受0/1D8的理智损失。如果调查员导致邪教徒找到了米莉·亚当斯并杀死了她，那么她会成为这四个西姆巴守卫之一（守秘人可以要求调查员增加1D2的理智损失）。

如果姆达里不在，西姆巴守卫们会攻击任何进入祭祀房间的人，但他们不会追到楼梯底端以上的地方去。守秘人应当选择最具有戏剧性的时机让它们展开攻击。

在仪式举行期间，它们会充当姆达里的护卫。

姆达里壁龛里的物品

壁龛大约6英尺（1.8米）见方，与祭祀房间以帘子相隔。壁龛的两边各站着两个西姆巴守卫，一共四个。以下提及的姆达里的大部分宝物都裹在一张豹子皮里，靠着后墙放在一边。后墙的钉子上挂着姆达里的法袍和一对狮子爪，顶上挂着一个非常现代的航海天文钟。如果姆达里在场，他会把权杖拿在手里。

血舌面具：姆达里的面具，跟恩科万的基本一样，不过磨损的要多一些。上面同样装饰着一条干枯的人舌。

大祭司法袍：这是一条长长的羽毛编织成的披肩，闪闪发光。成功的**科学（动物学）**或困难**博物学**检定会辨认出上面有火烈鸟和翠鸟羽毛，说明这件法袍可能来自东非。

狮子爪：从狮子身上割下来的爪子，做成手套状以方便佩戴。爪子非常坚固，既可以用来举行仪式也可以用作武器（详见**姆达里**的数据，第171页）。

《非洲的黑暗教派》：书上盖有"哈佛大学理事会财产"的印章。具体内容见**附录C：神话典籍**（第641页）。

哈亚玛的面具：这是一个非洲木雕面具，顶端雕刻着四张丑陋的脸，上面有一个由芦苇、羽毛和织物制成的篮子形状头套遮盖住佩戴者的脸。成功的**科学（植物学）**或困难**博物学**检定会发现它并非用地球上所有的任何一种木材制成，不过上面的羽毛和织物的质地与法袍上的差不多，只是更为古老（更多细节见**附录D：神话造物**，第650页）。

守秘人提示：成功的**克苏鲁神话**检定会发现这个面具代表着四位外神：诺登斯、阿撒托斯、莎布·尼古拉斯和犹格·索托斯。它是一个克苏鲁教派的刚果大祭司制作成的；成功的**考古学**或**人类学**检定能够辨认出它来自刚果。

打磨光滑的铜碗：刻着难以辨认的符号。

守秘人提示：成功的**克苏鲁神话**检定会发现这个古老的碗是和法术*梦境发送术*配合使用的。这个法术的详细记载记录在伦敦彭赫基金会里的一张阿拉伯卷轴上（**密室（地下室）**，第202页，英格兰）。尽管这个碗看起来是用铜做的，但实际上地球科技并不能辨认它的材质；邪教徒把它称为"天上的铜"。这个碗跟在伟大种族之城中休斯顿的老巢里发现的碗是几乎完全相同的（**顶楼**，第499页，澳大利亚）。



木雕权杖：这个权杖来自非洲，用猴面包树的木头雕刻而成，上面刻着记号，如果有人有**语言（埃及象形文字）**技能或许能够辨认出来。

守秘人提示：记号的意思是"尼安贝，你的力量属于我"。这个权杖可以给任何握着它并呼唤尼安贝之名的人增加10点额外的魔法值。如果没有被消耗，这些魔法值会在一个小时之后消失。一旦被使用过之后，在下一次日出之前，这个权杖都不能再为人提供魔法值。尼安贝是非洲西部和南部对于最高神的称呼。

灰色金属头带：一条很沉重但意外的温暖的金属头带，上面雕刻着许多楔形的符号。

守秘人提示：成功的**克苏鲁神话**检定会发现这些符号是失落的亚特兰蒂斯语言森扎尔语的文字，还会发现这个头带是某种与诺登斯有关的保护道具，带上它的人可以免受夜魇的伤害。除非佩戴者首先攻击夜魇，否则夜魇就无法伤害他。

非常现代的航海天文钟：安装在用来悬挂祭祀袍的钉子上方。

守秘人提示：尽管现在看来这个钟对调查员没有什么价值，不过它与**奥马尔·沙克提的家**（第345页，埃及）发现的钟和在灰龙岛上**奥布里爵士的工坊**（第590页，中国）发现的钟是相同的。敏锐的调查员可能会意识到这个钟显示的时间不对；成功的**知识**检定会发现它显示的是格林尼治时间，大约比纽约当地时间提前4个小时。

上锁的钱匣：这个匣子可以用螺丝刀或小刀轻松地撬开，也可以用成功的**锁匠**技能打开。里面放着许多件珠宝和从被害者身上获取的个人物品。有的物品非常具有辨识性，甚至刻有主人的名字，可以用作证明教派与失踪案和谋杀案相关的证物。除此之外，邪教徒从杰克逊·埃利亚斯的酒店房间里偷走的东西（**410房间**，第118页）也会在这里找到。

壁龛旁边的墙上插着两根又长又结实的柱子。柱子上挂着皮绳，用来系住被献祭的人的手腕。每个月的仪式上至少需要向血舌神

献祭两名人牲。柱子旁边放着一堆集装箱和一根撬棍。如果观察箱子会发现上面有干涸的血迹。

查寇塔

在那个15英尺(4.5米)深的坑底栖息着的是被邪教徒称作"千面之灵"查寇塔的怪物，它作为血舌神的仆从而被邪教徒崇拜。

查寇塔是一种由数十张人脸长在一个病态的蠕虫般紫色血管遍布的圆柱形肌肉体上构成的异形生物。这些人脸在巨大的悲伤中抽泣、喊叫以及痛哭。查寇塔虽然能移动，但是无法从坑内逃脱。它大约有8 英尺(2.4米)高，直径约6英尺（1.8米）。查寇塔上长着的人脸来自它吃掉的人。每有一个新的受害者被吞噬，他的脸就会在消化后2小时左右出现在查寇塔身上。查寇塔能够容纳的受害者数量并没有明确的限制，因为它的体积能够不断膨胀。这个令人恐惧的怪物的数据见**人物与怪物**：**美国**（第162页）。

当它上面的那块石块处于原来的位置时，石块能够挡住查寇塔发出的悲鸣。而当石块被抬起或移开时，可怕的尖叫声就会充满整个房间。一旦石块被移开，查寇塔就会希望在十分钟之内获得新的食物。如果没有满足它的欲望，它身上的人脸会发出更大的叫声，触发**理智**检定（损失1/1D8），并且会引起楼上商店里的人的注意（如果活板门开着）。

咀咀屋里的血舌祭祀仪式

每个月的月朔时期，咀咀屋地下都会举行祭祀仪式，平均会有30名邪教徒参加。祭祀仪式需要至少两名人牲，通常是在祭司当晚从哈莱姆区其他地方绑架过来，并在仪式开始不久前带到咀咀屋。如果调查员是为此目的而被绑架的，他们会在傍晚时分被装进集装箱里带进咀咀屋；否则，他们被抓之后很快就会被带进地下室。其他参与仪式的邪教徒会在凌晨一点刚过的时候到达咀咀屋，仪式在凌晨一点半开始。

尽管在邪教徒到场的过程中院子里一直有守卫看着，不过在仪式开始之后院子里就无人看守了。大多数邪教徒会在凌晨一点到一点半之间抵达咀咀屋。守卫认识所有的邪教徒，所以在仪式开始前想从他们面前混进去是几乎不可能的，不过在守卫自己也进入地下室参加仪式之后调查员就有机会进入了。如果调查员在凌晨一点半之后进去，守秘人应当让他们进行团体**幸运**检定——如果失败，会有一个迟到的邪教徒跟在他们之后跌跌撞撞地进来，如果处理不当可能会引起警惕。

邪教徒到达地下室门口的走廊时会脱下自己的所有衣服，仅仅戴着诡异的血舌教头饰走进地下的祭祀圣堂里。在那里，他们会连续几小时唱歌跳舞，直到姆达里宣布狂乱的程度已经适于献祭了。他会在被献祭的人额头上刻下记号，然后吟诵祷词，里面显然提到了"奈亚拉托提普"这个名字。查寇塔坑顶盖着的石块会被移开，作为祭品的人被扔进去，尖叫着迎来死亡。有时，为了证明自己的虔信，会有邪教徒跟着祭品一起跳进坑里。这种行为被视作自愿的献祭。

在仪式期间，姆达里会披着那件羽毛长袍，戴上狮子爪，用狮子爪在祭品额头上刻下教派的标记。如果调查员打断了仪式进程，他也会用狮子爪进行攻击。如果物理攻击没能杀死或是抓住闯入的调查员，他可能会召唤一只恐怖猎手来对付他们（只有姆达里有能力召唤恐怖猎手；他每天晚上只能召唤一只恐怖猎手）。

由于现场嘈杂而混乱，调查员如果仅仅是把祭祀房间的门打开一条缝朝里窥视，是不会被发现的。祭祀房间里的邪教徒都没有武器，而且要在脱下的衣服里翻找武器也不容易。如果他们追着调查员上楼，他们会顺手抄起店里的长矛、匕首和刀子等进行攻击。他们的追击不会停止，直到调查员被杀死、被抓住或顺利逃脱。需要注意的是，一群吵吵闹闹的裸体邪教徒在雷诺克斯大道正中间追赶着（或许是）衣着整洁的调查员，这幅景象可能会引起周围居民或是警察的注意。

处理邪教

调查员有数种方法可供选择。

直接闯入

如果调查员在邪教集会或是举行仪式以外的时间闯入咀咀屋，他们就有机会收集教派进行不法活动的证据。姆达里和恩科万都没有对邪教成员名单进行书面记录。调查员可能会发现记载着每周向罗伯森警长行贿记录的账本，这（理论上）可以作为他受贿的证据，不过证据

链比较薄弱，因为上面并没有直接提到他的名字。

另外调查员还可以拿走这里的物品，不过越大、越显眼的东西越容易被发现丢失。调查员可以拿走恩科万的面具，尽管它与杀死埃利亚斯的凶手所戴的面具（如果调查员看到的话）并不完全相同，但还是足够相似，能够证明杀人案与教派的关系。姆达里的壁龛中上锁的钱匣里还放着失踪者的个人物品，和各种邪教用的物品。

然而，除非调查员能够想出方法让西姆巴护卫不攻击自己而又不杀死它们，否则当下一次姆达里来到地下室的时候，调查员来过祭祀房间的事就暴露无遗了（而他每天都要来一次）。西姆巴护卫的尸体也是一个强有力的证据，调查员可能会想要用旁边的包装箱把它们装走带给罗伯森警长或是普尔警督看。（希望他们在此过程中不要被当场发现，不然可够他们解释一番的了！）

搜集证据

拍下西姆巴护卫、祭祀房间和查寇塔的照片（由于光线过差，需要进行困难**艺术/手艺（摄影）**检定）也是一种可能的选择。这些照片可以在教派进行集会或仪式的晚上拍摄，不过闪光灯会立即让邪教徒意识到调查员的存在。在其他时间拍照可能导致的后果与从房间里拿东西是一样的：如果他们杀死了西姆巴护卫，姆达里就会知道他们来过此地，并且会在他们暴露教派的行为之前采取行动处理掉他们。拍下探员收取贿金的照片可以和其他证据一起证明罗伯森的受贿行为。如果能够拍下杀死埃利亚斯的凶手走进咀咀屋的照片，毫无疑问会引起普尔警督的关注。

如果调查员都得到了一些证据，他们可能能够说服罗伯森或普尔在仪式举行的晚上对咀咀屋展开突袭，如果时间正确。罗伯森可能会在行动之前给姆达里通风报信，这取决于调查员掌握了罗伯森多少把柄。如果他把事情告诉了姆达里，姆达里会把所有重要的物品都拿走，然后一把火把商店烧掉，以摧毁任何可能留下的证据，包括那只查寇塔（毕竟如果日后需要，他还能再创造一只）。这场火如果没有及时扑灭，将会对周围建筑里的居民造成严重后果。在这种情况下，给希尔顿·亚当斯脱罪的机会已经没有了；不过如果找来普尔警督，他可以安排一场进攻，把邪教徒及其头目一网打尽（无论是击毙还是活捉），也能够提供足够的证据来还希尔顿·亚当斯以自由，扳倒罗伯森警长。

正面迎击

调查员凭借自己的力量成功对抗整个邪教教派的可能性是非常微弱的，除非他们采取非常极端的手段，例如在邪教徒集会的时候把整个咀咀屋放火烧掉。（对于这种手段守秘人要提前告知后果，尤其是可能会造成无辜的人丧命，还会毁掉任何能够把希尔顿·亚当斯从电椅上救下来的证据。）但是，如果计划周密而且运气好，他们还是能够凭借自己的力量把姆达里绳之以法的。如果他们没能成功，希尔顿·亚当斯就会被处死，世界其他地方的邪教教派也会得知，处理掉杰克逊·埃利亚斯并没有消除对伟大计划的威胁。

尾声

扳倒了纽约的血舌教派，显然这一章节也进入了尾声。他们可能救下了无辜的人性命，将杀死自己朋友的凶手绳之以法，也可能没能做到，但是无论如何，他们的生活从此就不再平静了。他们的手里掌握着各种线索和动力，他们的面前展现出了一个庞大阴谋的冰山一角。接下来，调查员可能会利用他们逝去的老朋友杰克逊·埃利亚斯旅行中积攒下的财富，前往英国、埃及、肯尼亚、澳大利亚或中国去获取更多线索，甚至最终破坏黑暗之神的计划。

通俗调整：逃离追捕

在通俗克苏鲁的游戏中，每一个行动都伴随着很高的风险。调查员很可能会跨越法律的边界，不得不尽快逃离纽约。尽管卡尔顿·拉姆齐能够平息掉一些轻微的违法行为，但在这种情况下他所能给予的最大帮助就是帮调查员尽快买到前往遥远目的地的车票船票，让调查员在被捕之前赶快离开美洲大陆。接下来他会作为调查员的代理人来应对警方，以免他们可能会朝伦敦、澳大利亚或上海等地发出逮捕令。


MWM

奖励

在调查员离开美国时，给予调查员进行幕间成长的机会。在船只等交通工具上度过的时间足够消除他们(肉体上或精神上的）伤害。

- 关于幕间成长的详细内容，见克苏鲁的呼唤规则书**经验奖励**：**幕间成长**部分。
- 关于伤口的恢复，见克苏鲁的呼唤规则书**轻伤恢复**与**重伤恢复**部分。
- 关于使用背景条目恢复理智，见克苏鲁的呼唤规则书**自救**部分。

除此之外，给予存活下来的调查员下列奖励：

- 破解杰克逊·埃利亚斯谋杀案：+1D6理智
- 为希尔顿·亚当斯脱罪：+1D4理智
- 揭露罗伯森警长的受贿行径：+1D2理智
- 击败穆昆加·姆达里，给与每位调查员：+1D6理智
- 消灭或解散邪教组织：+1D4理智
- 米莉·亚当斯被害：-1D4理智
- 希尔顿·亚当斯被处死：-1D4理智
- 击败神话生物：恐怖猎手，+1D10理智；西姆巴护卫，+1D8理智；查寇塔，+1D10理智

通俗调整：奖励

除了上述常规奖励以外，守秘人还应该为完成美国章节的每位英雄奖励10点幸运值。

人物与怪物：美国

人物与怪物的数据列示如下，守秘人可以把这一部分单独复印或打印出来，以方便在进行本章节游戏过程中查询。下列内容按照NPC，怪物和其他人员的标准进行分类。

注意：有些NPC给出了备用的战斗能力方面的内容，和为通俗克苏鲁游戏准备的天赋。

警方

马丁·普尔警督，43岁，杀人案警探

STR 60	CON 65	SIZ 65	DEX 45	INT 50
APP 45	POW 40	EDU 55	SAN 55	HP 13
DB:+1D4	Build: 1	Move:6	MP:8	Luck: –

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　60%（30/12），伤害1D3+1D4
或警棍1D8+1D4

.38柯尔特左轮手枪　55%（27/11）,伤害1D10

闪避　22%（11/4）

技能

取悦45%，攀爬50%，信用评级40%，汽车驾驶60%，话术75%，恐吓25%，跳跃40%，法律50%，图书馆使用25%，聆听55%，说服30%，心理学50%，侦查40%，追踪15%，投掷40%

语言

英语55%

沃尔特·罗伯森警长，52岁，受贿的警察

STR 70	CON 70	SIZ 75	DEX 40	INT 70
APP 40	POW 65	EDU 65	SAN 65	HP 14
DB:+1D4	Build: 1	Move: 5	MP:13	Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　65%（32/13），伤害1D3+1D4（铜指虎+1）

.38柯尔特左轮手枪　65%（32/13），伤害1D10

闪避　40%（20/8）

技能

估价45%，艺术/手艺（表演）45%，取悦45%，攀爬35%，

信用评级60%，汽车驾驶50%，话术60%，恐吓75%，法律65%，心理学60%，射击（步枪/霰弹枪）45%，妙手50%，侦查45%，投掷60%

语言

英语65%

初级探员，26岁，受贿的警察

*该数据适用于所有警方初级探员（无论是否受贿）

STR 70　CON 65　SIZ 60　DEX 65　INT 70
APP 75　POW 35　EDU 65　SAN 35　HP 12
DB:+1D4　Build: 1　Move: 9　MP:7 Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　55%（27/11），伤害1D3+1D4
.38柯尔特左轮手枪　50%（25/10），伤害1D10
12号锯短霰弹枪　45%（22/9），伤害4D6/1D6
闪避　35%（17/7）

技能

攀爬40%，乔装45%，汽车驾驶50%，跳跃40%，法律45%，聆听50%，说服60%，心理学45%，妙手35%，侦查50%，潜行45%，投掷35%

语言

英语65%

警察打手，24岁，纽约市巡警

*此处数据适用于所有警察打手

STR 65　CON 70　SIZ 85　DEX 60　INT 65
APP 60　POW 55　EDU 60　SAN 55　HP 15
DB:+1D4　Build: 1　Move: 7　MP:11 Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　65%（32/13），伤害1D3+1D4
.38柯尔特左轮手枪　45%（22/9），伤害1D10
闪避　40%（20/8）

技能

攀爬50%，急救50%，恐吓75%，跳跃50%，法律45%，聆听50%，心理学50%，侦查55%，投掷60%

语言

英语60%

友方与中立方

约拿·肯辛顿，48岁，普洛斯佩罗出版社社长兼主编

STR 50　CON 60　SIZ 50　DEX 30　INT 80
APP 65　POW 50　EDU 70　SAN 50　HP 11
DB:0 Build: 0　Move: 7　MP:10　Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　35%（17/7），伤害1D3
闪避　20%（10/4）

技能

会计60%，人类学25%，艺术/手艺（摄影）20%，攀爬35%，信用评级55%，汽车驾驶25%，恐吓50%，历史67%，图书馆使用50%，神秘学50%，说服55%，心理学75%，侦查80%，投掷40%

语言

英语90%，法语65%，希腊语54%，拉丁语33%

卡尔顿·拉姆齐，54岁，杰克逊·埃利亚斯的律师与遗产执行人

STR 50　CON 50　SIZ 45　DEX 60　INT 75
APP 45　POW 60　EDU 80　SAN 60　HP 9
DB:0 Build: 0　Move: 7　MP:12　Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　25%（12/5），伤害1D3
.32左轮手枪　45%（22/9），伤害1D8
闪避　30%（15/6）

技能

会计75%，取悦65%，信用评级64%，汽车驾驶55%，话术75%，法律80%，图书馆使用60%，聆听60%，说服65%，心理学70%，侦查55%，投掷60%

语言

英语80%

薇拉·斯莱，20岁，律师的秘书

STR 60　CON 65　SIZ 75　DEX 50　INT 80
APP 55　POW 65　EDU 60　SAN 65　HP 14
DB:+1D4　Build: 1　Move: 7　MP:13　Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　25%（12/5），伤害1D3+1D4
.32左轮手枪　45%（22/9），伤害1D8
闪避　40%（20/8）

技能

会计45%，艺术/手艺（速记）55%，艺术/手艺（打字）55%，攀爬55%，话术65%，法律35%，图书馆使用50%，聆听60%，说服60%，心理学60%，潜行70%

语言

英语60%

艾丽卡·卡莱尔，26岁，百万身价的女商业家

STR 40　CON 60　SIZ 40　DEX 55　INT 85
APP 80　POW 65　EDU 80　SAN 65　HP 10
DB:-1 Build: -1　Move: 8　MP:13　Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　25%（12/5），伤害1D3-1
击剑　70%（35/14），伤害1D6-1（开刃）
.25 德林杰手枪　40%（20/8），伤害1D6
闪避　50%（25/10）

通俗调整：天赋

钢铁意志：进行POW检定时获得一枚奖励骰。

技能

会计70%，取悦75%，信用评级95%，汽车驾驶35%，恐吓65%，法律35%，说服60%，心理学35%，骑术60%，游泳30%

语言

英语85%，法语45%，德语50%，意大利语60%

乔·科里，37岁，艾丽卡·卡莱尔的保镖

STR 85　CON 75　SIZ 80　DEX 70　INT 60
APP 45　POW 40　EDU 40　SAN 40　HP 15
DB:+1D6　Build: 2　Move: 8　MP:8 Luck: 40

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　85%（42/17），伤害1D3+1D6（铜指虎+1）
棒球棍　65%（32/13），伤害1D8+1D6
.45左轮手枪　75%（37/15），伤害1D10+2
闪避　60%（30/12）

通俗调整：天赋

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰。
铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中受到的5点伤害。

技能

攀爬45%，汽车驾驶90%，话术65%，恐吓75%，跳跃65%，聆听50%，锁匠30%，机械维修50%，心理学60%，潜行50%，侦查55%，投掷70%

语言

英语40%

布拉德利·格雷，41岁，艾丽卡·卡莱尔的律师

STR 45　CON 50　SIZ 45　DEX 50　INT 85
APP 70　POW 55　EDU 90　SAN 55　HP 9
DB:0 Build: 0　Move: 7　MP 11Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　25（12/5），伤害1D3
闪避　25（12/5）

技能

会计70%，取悦50%，信用评级85%，汽车驾驶30%，话术50%，法律90%，图书馆使用70%，劝说80%，驾驶（船只）10%，心理学40%，骑术10%

语言

英语90%，法语60%，拉丁语25%

卡莱尔公馆守卫

	1	2	3	4	5	6
STR	65	75	70	65	80	70
CON	75	65	70	60	70	65
SIZ	60	60	65	70	75	60
DEX	65	60	55	50	60	50
INT	55	50	60	55	60	65
APP	45	55	65	45	55	60
POW	55	50	65	40	45	40
EDU	55	60	50	65	55	60
SAN	55	50	65	40	45	40
HP	13	12	13	13	14	12
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
BUILD	1	1	1	1	1	1
MOVE	9	8	8	7	8	8
MP	11	10	13	8	9	8

*守卫5和6带着巡逻犬（见下文）。

Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　55%（27/11），伤害1D3+1D4

.45自动手枪　50%（25/10），伤害1D10+2

12号霰弹枪　45%（27/9），伤害4D6/2D6/1D6

闪避　35%（17/7）

技能

攀爬50%，恐吓60%，跳跃40%，聆听65%，侦查50%，潜行65%，追踪50%，投掷60%

语言

英语60%

卡莱尔公馆的巡逻犬，德国牧羊犬

	雷克斯	佐尔丹
STR	40	55
CON	40	55
SIZ	40	40
DEX	70	85
POW	50	45
HP	8	9
DB	-1	0
Build	-1	0
Move	12	12

战斗数据

每轮攻击次数：1

撕咬　60%（30/12），伤害1D6+DB

闪避　45%（22/9）

技能

跳跃70%，聆听75%，追踪气味90%，侦查75%

米莉亚姆·阿特莱特，47岁，哈佛大学图书管理员

STR 55　CON 60　SIZ 50　DEX 50　INT 70

APP 60　POW 65　EDU 70　SAN 61　HP 11

DB:0 Build: 0　Move: 7　MP:13　Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　25%（12/5），伤害1D3

闪避　25%（12/5）

技能

会计45%，人类学60%，取悦60%，信用评级35%，克苏鲁神话02%，历史65%，图书馆使用90%，神秘学45%，说服55%，心理学60%，侦查65%

语言

英语80%，拉丁语60%，西班牙语50%

安东尼·考尔斯教授，46岁，人类学教授

STR 50　CON 60　SIZ 65　DEX 55　INT 65

APP 60　POW 70　EDU 90　SAN 53　HP 12

DB:0 Build: 0　Move: 7　MP:14　Luck: –

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　35%（17/7），伤害1D3

闪避　35%（17/7）

技能

人类学60%，考古学45%，取悦25%，信用评级50%，克苏鲁神话15%，汽车驾驶50%，话术55%，历史（波利尼西亚文化）70%，法律15%，图书馆使用80%，聆听50%，传说（土著）65%，博物学30%，神秘学15%，说服55%，心理学45%，骑术25%，侦查30%，游泳30%，投掷30%

语言

英语90%，希腊语35%，拉丁语20%

艾娃·考尔斯，20岁，学生和乖巧的女儿

STR 65　CON 70　SIZ 50　DEX 75　INT 80

APP 90　POW 70　EDU 65　SAN 70　HP 12

DB:0 Build: 0　Move: 9　MP:14　Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　45%（22/9），伤害1D3

.32左轮手枪　40%（20/8），伤害1D8

闪避　45%（22/9）

技能

人类学40%，考古学20%，取悦25%，攀爬50%，信用评级40%，汽车驾驶30%，话术35%，急救55%，跳跃40%，历史（波利尼西亚文化）55%，图书馆使用30%，聆听45%，医学20%，摄影25%，骑术70%，科学（天文学）20%，侦查70%，投掷35%

语言

阿拉伯语15%，英语90%

亚瑟·爱默生，53岁，不知情的邪教合作方与进口商

STR 65 CON 65 SIZ 70 DEX 40 INT 75
APP 45 POW 55 EDU 60 SAN 55 HP 13
DB:+1D4 Build: 1 Move: 5 MP:11 Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 65%（32/13），伤害1D3+1D4
.38左轮手枪 40%（20/8），伤害1D10
闪避 25%（12/5）

技能

会计65%，信用评级40%，汽车驾驶50%，话术45%，恐吓6%5，法律55%，聆听40%，机械维修40%，操作重型机械50%，说服60%，心理学50%

语言

英语60%

穆雷希尔酒店守门人，退伍军人，守卫

STR 70 CON 70 SIZ 70 DEX 55 INT 60
APP 70 POW 65 EDU 55 SAN 65 HP 14
DB:+1D4 Build: 1 Move: 8 MP:13 Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 70%（35/14），伤害1D3+1D4
闪避 50%（25/10）

技能

攀爬40%，急救50%，射击（手枪）55%，恐吓60%，跳跃50%，聆听50%，说服50%，心理学60%，侦查55%，潜行50%，投掷45%

语言

英语55%

莫迪凯·莱明博士，62岁，古怪的民俗学家

STR 50 CON 35 SIZ 45 DEX 55 INT 60
APP 60 POW 50 EDU 70 SAN 50 HP 8
DB:0 Build: 0 Move: 6 MP:10 Luck: –

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 25%（12/5），伤害1D3
闪避 27%（13/5）

技能

人类学65%，估价65%，信用评级70%，历史75%，图书馆使用65%，博物学45%，神秘学45%，说服40%，科学（天文学）40%，科学（植物学）40%，侦查45%

语言

英语70%，拉丁语60%，古希腊语45%

丽贝卡·肖森堡，27岁，纽约时报记者

STR 70 CON 45 SIZ 45 DEX 65 INT 90
APP 55 POW 55 EDU 65 SAN 55 HP 9
DB:0 Build: 0 Move: 9 MP:11 Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 35%（17/7），伤害1D3
闪避 50%（25/10）

技能

艺术/手艺（表演）45%，攀爬45%，信用评级30%，话术55%，历史45%，跳跃40%，法律25%，图书馆使用60%，聆听60%，说服60%，心理学60%，侦查65%，潜行60%，投掷35%

语言

英语85%，希伯来语20%

米莉·亚当斯，27岁，绝望而坚定的妻子

STR 50 CON 60 SIZ 60 DEX 60 INT 75
APP 75 POW 75 EDU 60 SAN 75 HP 12
DB:0 Build: 0 Move: 8 MP:15 Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴 35%（17/7），伤害1D3
.32左轮手枪 30%（15/6），伤害1D8
闪避 30%（15/6）

技能

艺术/手艺（钢琴）65%，艺术/手艺（声乐）65%，取悦60%，急救60%，聆听60%，说服65%，心理学60%，侦查65%，投掷60%

语言

英语60%

希尔顿·亚当斯，29岁，无辜的人

STR 75	CON 65	SIZ 85	DEX 65	INT 65
APP 65	POW 50	EDU 60	SAN 50	HP 15
DB:+1D4	Build: 1	Move: 7	MP:10	Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 65%（32/13），伤害1D3+1D4

闪避 55%（27/11）

技能

艺术/手艺（锻铁）65%，取悦70%，攀爬50%，汽车驾驶40%，射击（步枪/霰弹枪）55%，急救60%，手枪65%，跳跃45%，机械维修55%，操作重型机械35%，说服60%，侦查65%，潜行50%，投掷50%

语言

英语60%，法语35%

希尔顿·亚当斯的朋友们

尼德汉姆·约翰逊，30岁，纽约世纪报记者

STR 65	CON 50	SIZ 65	DEX 40	INT 75
APP 80	POW 65	EDU 70	SAN 55	HP 11
DB:+1D4	Build: 1	Move: 8	MP:13	Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 55%（27/11），伤害1D3+1D4

闪避 40%（20/8）

技能

艺术/手艺（摄影）45%，艺术/手艺（写作）75%，信用评级25%，射击（步枪/霰弹枪）45%，历史55%，恐吓50%，图书馆使用60%，说服60%，心理学60%，侦查65%，潜行60%，投掷30%

语言

英语80%，法语40%

道格拉斯·菲尔斯，31岁，雕塑家

STR 60	CON 80	SIZ 65	DEX 70	INT 80
APP 40	POW 35	EDU 65	SAN 25	HP 14
DB:+1D4	Build: 1	Move: 8	MP:7 Luck: -	

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 45%（22/9），伤害1D3+1D4

闪避 40%（20/8）

技能

艺术/手艺（美术）55%，艺术/手艺（雕塑）75%，信用评级35%，汽车驾驶50%，射击（步枪/霰弹枪）75%，博物学40%，说服50%，心理学40%，侦查80%，投掷50%

语言

英语65%，法语60%

阿特·米尔斯，29岁，爵士音乐家

STR 55	CON 70	SIZ 70	DEX 75	INT 65
APP 65	POW 80	EDU 55	SAN 70	HP 14
DB:+1D4	Build: 1	Move: 8	MP:16	Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 65%（32/13），伤害1D3+1D4

闪避 50%（25/10）

技能

估价45%，艺术/手艺（小号）75%，信用评级15%，话术65%，射击（步枪/霰弹枪）45%，聆听70%，心理学50%，妙手60%，侦查60%，潜行60%，投掷45%

语言

英语55%，法语40%

杰基·华莱士，30岁，医院值班看守

STR 75	CON 85	SIZ 55	DEX 75	INT 70
APP 55	POW 70	EDU 60	SAN 61	HP 14
DB:+1D4	Build: 1	Move: 9	MP:14	Luck: -

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 65%（32/13），伤害1D3+1D4

闪避 50%（25/10）

技能

取悦65%，信用评级10%，电器维修30%，射击（步枪/霰弹枪）65%，急救70%，聆听60%，机械维修30%，心理学70%，侦查65%，潜行60%，投掷65%

语言

英语60%，法语30%

敌方

被派去谋杀杰克逊·埃利亚斯的三个邪教徒（即**杀死埃利亚斯的凶手**）每个人都有单独的数据（见下文）。调查员在纽约可能"遇见"的**普通血舌邪教徒（纽约市）**的数据也在此提供。

杀害埃利亚斯的凶手

伊雷吉·基肯保尔（邪教徒#1），23岁，血舌教派成员

STR 80	CON 75	SIZ 70	DEX 50	INT 40
APP 30	POW 60	EDU 40	SAN 00	HP 14
DB:+1D4	Build: 1	Move: 8	MP:10	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　50%（25/10），伤害1D3+1D4

或潘加砍刀1D8+1D4

闪避　40%（20/8）

通俗调整：战斗数据

斗殴　70%（35/14），伤害1D3+1D4

或潘加砍刀1D8+1D4

非洲飞刀　30%（15/6），伤害1D4+2，附加伤害1D4*

闪避　50%（25/10）

*拔出飞刀时造成伤害，可以通过成功**医学**或困难**急救**免除。

通俗调整：天赋

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰。

技能

攀爬75%，克苏鲁神话03%，恐吓25%，跳跃90%，聆听65%，妙手50%，潜行60%，游泳60%，追踪10%，投掷25%

语言

英语30%，基库尤语50%，南迪语35%，斯瓦西里语35%

科尔姆·道尔（邪教徒#2），24岁，血舌教派成员

STR 60	CON 60	SIZ 60	DEX 65	INT 35
APP 35	POW 40	EDU 55	SAN 00	HP 12
DB:0	Build: 0	Move: 8	MP:8	Luck: 20

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　60%（30/12），伤害1D3

潘加砍刀伤害1D8+1D4

闪避　65%（32/13）

通俗调整：战斗数据

斗殴　80%（40/16），伤害1D3

或潘加砍刀1D8+1D4

非洲飞刀　30%（15/6），伤害1D4+2，附加伤害1D4*

闪避　85%（42/17）

*拔出飞刀时造成伤害，可以通过成功**医学**或困难**急救**免除。

通俗调整：天赋

耳听八方：进行聆听检定时获得一枚奖励骰。

技能

攀爬60%，克苏鲁神话04%，汽车驾驶35%，恐吓20%，跳跃65%，聆听75%，锁匠25%，妙手55%，潜行60%，游泳30%，追踪15%，投掷30%

语言

英语55%，斯瓦西里语15%

普通血舌邪教暴徒（纽约市）

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	60	50	70	70	75	55	45	55
CON	75	65	60	85	55	60	70	90
SIZ	60	70	50	40	45	60	70	65
DEX	85	75	65	55	50	50	45	40
INT	65	40	70	50	50	75	50	55
APP	70	50	55	40	45	65	60	30
POW	50	50	55	75	60	55	65	45
EDU	30	60	55	40	60	50	25	45
SAN	00	00	00	00	00	00	00	00
HP	13	13	11	12	10	12	14	15
DB	0	0	0	0	0	0	0	0
BUILD	0	0	0	0	0	0	0	0
MOVE	8	8	9	9	9	7	7	7

Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　45%（22/9），伤害1D3

或小刀/直刀伤害1D4

潘加砍刀　45%（22/9），伤害1D8

.22左轮手枪*　30%（15/6），伤害1D6

闪避　40%（20/8）

通俗调整：战斗数据

斗殴　65%（32/13），伤害1D3

或小刀/直刀伤害1D4

潘加砍刀　65%（32/13），伤害1D8

.22左轮手枪*　50%（25/10），伤害1D6

非洲飞刀**　35%（17/7），伤害1D4+2，附加伤害1D4***

闪避　60%（30/12）

*只有邪教徒3和4拥有手枪。

**只有邪教徒1,5和8拥有飞刀。

***拔出飞刀时造成伤害，可以通过成功医学或困难急救免除。

技能

攀爬60%，克苏鲁神话05%，跳跃55%，聆听50%，神秘学10%，潜行60%，侦查35%，追踪35%，投掷35%

语言

英语35%，基库尤语60%，南迪语35%，斯瓦西里语50%

"吉米"乔莫·吉普莱特（邪教徒#3），26岁， 血舌教派成员

STR 75　CON 65　SIZ 60　DEX 80　INT 50
APP 20　POW 50　EDU 55　SAN 0　HP 12
DB:+1D4　Build: 1　Move: 9　MP:8 Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　50%（25/10），伤害1D3+1D4
或潘加砍刀1D8+1D4
闪避　65%（32/13）

通俗调整：战斗数据

斗殴　70%（35/14），伤害1D3+1D4
或潘加砍刀伤害1D8+1D4
非洲飞刀　35%（17/7），伤害1D4+2，附加伤害1D4*
闪避　75%（37/15）
*拔出飞刀时造成伤害，可以通过成功**医学**或困难**急救**免除。

通俗调整：天赋

疾风连击：在格斗中，可以花费10点幸运再进行一次攻击。

技能

攀爬55%，克苏鲁神话05%，恐吓25%，跳跃55%，聆听75%，妙手60%，潜行55%，游泳25%，追踪65%，投掷35%

语言

英语35%，基库尤语60%，南迪语25%，斯瓦西里语40%

塞拉斯·恩科万，73岁， 咀咀屋店主

STR 30　CON 85　SIZ 40　DEX 50　INT 75
APP 45　POW 65　EDU 30　SAN 00　HP 12
DB:-1 Build: -1　Move: 5　MP:13　Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　25%（12/5），伤害1D3-1
或潘加砍刀1D8-1
闪避　35%（17/7）

技能

人类学15%，考古学10%，取悦60%，信用评级23%，克苏鲁神话11%，话术45%，聆听35%，神秘学50%，心理学45%，潜行65%，侦查65%，投掷30%

语言

英语45%，基库尤语70%，南迪语20%，斯瓦西里语20%

穆昆加·姆达里，36岁， 大祭司

STR 80　CON 100　SIZ 75　DEX 65　INT 65
APP 85　POW 85　EDU 40　SAN 00　HP 17
DB:+1D4　Build: 1　Move: 8　MP:17　Luck: 85

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　85%（42/17），伤害1D3+1D4
或棍棒1D8+1D4
狮爪1D4+1D4
弹簧刀1D4+1D4
潘加砍刀　75%（37/15），伤害1D8+1D4
闪避　85%（42/17）

通俗调整：战斗数据

斗殴　95%（47/19），伤害1D3+1D4
或棍棒1D8+1D4
狮爪1D4+1D4
弹簧刀1D4+1D4
潘加砍刀　85%（42/17），伤害1D8+1D4
非洲飞刀　50%（25/10），伤害1D4+2，附加伤害1D4*
闪避　95%（47/19）
*拔出飞刀时造成伤害，可以通过成功**医学**或困难**急救**免除。

通俗调整：天赋

铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中受到的5点伤害。

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰。

技能

艺术/手艺（声乐）55%，攀爬70%，信用评级07%，克苏鲁神话26%，恐吓60%，跳跃75%，聆听65%，博物学40%，神秘学45%，妙手55%，侦查55%，潜行75%，追踪20%，投掷50%

语言

英语35%，基库尤语30%，南迪语90%，斯瓦西里语55%

法术

拜亚基束缚术，尼约格萨之握，奈亚拉托提普通神术，西姆巴制造术*，阿撒托斯的恐怖诅咒，精神震爆术，魔力吸取术*，枯萎术，召唤/束缚恐怖猎手
*见**附录B：法术**。

怪物

查寇塔，千面之灵

查寇塔是通过一个自愿献祭的人举行法术仪式而创造出来的。在仪式上，这个人会被吞噬，他的脸就会成为怪物身上出现的第一张脸。在刚刚诞生的时候，需要邪教徒帮助怪物进食，不过很快它就能独自进食了。

查寇塔的数据取决于它身上有多少张脸。每张脸为它提供5点STR和5点SIZ。它的CON与STR相等。DEX永远是15，移动速度永远是4。坑里的那只查寇塔身上有36张人脸。如果它吞噬了两个调查员，那么就是38张，它的STR和SIZ（以及其他派生的相关数据）也会相应增加。

STR 180　CON 180　SIZ 180　DEX 15　INT 0
APP -POW 180　EDU -　SAN -　HP 36
DB:N/A　Build: +4　Move: 4　MP:36　Luck: -

查寇塔的哀嚎：会自动影响任何能够听见到它发出哭泣和悲鸣声的人；首次听到会触发理智检定，损失1/1D6理智。

战斗数据

每轮攻击次数：对每个目标进行1D8次噬咬



格斗（噬咬）：用身上的脸进行噬咬和吞咽。它一次只能攻击一个目标（通俗克苏鲁中增加至三个），在吞噬掉第一个目标之后才会转向第二个。每个目标每轮会被1D8张脸攻击，每张脸都单独进行噬咬技能判定。如果噬咬检定成功就会困住目标，将其拖向查寇塔。目标可以进行STR对抗尝试挣脱（每张命中的脸自动造成1点伤害）：每张命中的脸视为5点STR，统计总数作为总STR来进行对抗（而非使用查寇塔整体的STR数据）。需要注意的是，被查寇塔困住的人在攻击它时获得一枚奖励骰。每次成功的噬咬攻击都会造成1点伤害。

噬咬　30%（15/6），每成功一次造成1点伤害
闪避　N/A

护甲：查寇塔免疫枪械和普通近战武器，但火、魔法和电可以对它造成伤害。如果掩盖住它所有的嘴（例如浸没在水里，覆盖着焦油或粘稠的糖浆等），它会陷入窒息。

法术：无

理智损失：看见查寇塔需损失1D4/2D4的理智。如果调查员目睹查寇塔身上出现自己认识的人的面孔会额外损失1D4的理智；如果此人为密友或爱人的话，增加至1D6。

查寇塔的邪恶灵魂

西姆巴，怪物般强壮的不死生物

	1	2	3	4
STR	90	110	105	120
CON	95	35	65	50
SIZ	60	45	50	65
DEX	65	55	50	20
POW	05	05	05	05
HP	15	8	11	11
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D6
BUILD	1	1	1	2
MOVE	6	6	6	6

Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　30%（15/6），伤害1D4+DB

闪避　N/A（西姆巴不会闪避）、

护甲：对西姆巴造成重伤的话会让它的四肢断掉；此外，它无视头部以外受到的伤害（瞄准头攻击需承受一枚惩罚骰）。

理智损失：目睹西姆巴需损失0/1D8点理智。如果西姆巴是由调查员认识的人做成的，并且还能够认出是这个人的话，则额外损失1D2点理智，无论理智检定是否成功。

雇佣人员

如果调查员打算雇佣罪犯闯入卡莱尔公馆的话，以下雇佣人员可供使用。如果愿意的话，玩家可以暂时扮演这些角色来进行潜入——这可能比在一旁看着更有趣一些。除此之外，如果需要的话，这些NPC也可以修改名字和细节继续使用。

"索里"所罗门·雷兹尼克，29岁，保险柜窃贼

来自下东区的犹太裔俄罗斯移民，一场大火让他家里的家具制造生意付之一炬，之后他便走上了犯罪之路。

STR 40　CON 55　SIZ 75　DEX 75　INT 80
APP 80　POW 60　EDU 65　SAN 60　HP 13
DB: 0 Build: 0　Move: 8　MP: 12　Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　55%（27/11），伤害1D3
或撬棍1D8
闪避　40%（20/8）

通俗调整：战斗数据

斗殴　75%（37/15），伤害1D3
或撬棍1D8
闪避　60%（30/12）

通俗调整：天赋

早有准备：可以花费10点幸运在附近找到有用的道具。

技能

估价55%，艺术/手艺（木工）45%，攀爬40%，信用评级20%，聆听70%，锁匠70%，机械维修50%，说服40%，妙手60%，侦查75%，潜行60%，投掷45%

语言

英语65%，俄语20%

基诺·法布里，30岁，退伍军人和爆破专家

意大利裔美国人的后代，在世界大战的前线上学会了爆破技能。

STR 80　CON 65　SIZ 85　DEX 80　INT 70
APP 55　POW 50　EDU 60　SAN 50　HP 15
DB: +1D6　Build: 2　Move: 7　MP:10　Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　65%（32/13），伤害1D3+1D6
.45柯尔特自动手枪　60%（30/12），伤害1D10+2
闪避　40%（20/8）

通俗调整：战斗数据

斗殴　85%（42/17），伤害1D3+1D6
.45柯尔特自动手枪　75%（32/15），伤害1D10+2
闪避　60%（30/12）

通俗调整：天赋

处变不惊：不会被突袭。

技能

攀爬40%，信用评级20%，爆破70%，急救50%，恐吓65%，跳跃40%，机械维修60%，潜行50%，生存（沙漠）40%，投掷60%

语言

英语60%，意大利语60%

克罗达哈·班农，36岁，钢琴教师，安保专家，神秘学爱好者

她出身于一个警察世家。如果家人知道克罗的副业是犯罪策划者的话一定非常惊恐。

STR 50　CON 65　SIZ 60　DEX 85　INT 85
APP 70　POW 70　EDU 65　SAN 70　HP 12
DB: 0 Build: 0　Move: 8　MP: 17　Luck: 42

战斗数据

每轮攻击次数：1
斗殴　45%（22/9），伤害1D3
.32左轮手枪　40%（20/8），伤害1D8
闪避　45%（22/9）

通俗调整：战斗数据

斗殴　65%（32/13），伤害1D3
.32左轮手枪　60%（30/12），伤害1D8
闪避　65%（32/13）

通俗调整：天赋

足智多谋：进行INT检定时获得一枚奖励骰，但灵感检定除外。

技能

估价55%，艺术/手艺（钢琴）55%，取悦65%，信用评级25%，汽车驾驶30%，聆听70%，神秘学35%，说服60%，侦查75%，潜行70%，投掷50%

语言

英语65%

杰西卡·坦普尔顿，26岁，女强人，扒手

从表面上你绝对看不出来这位"优雅的小杰西"是在扬克斯市最贫穷的区域里长大的。

STR 60	CON 65	SIZ 50	DEX 90	INT 85
APP 80	POW 50	EDU 60	SAN 50	HP 11

DB:0 Build: 0 Move: 9 MP:10 Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 25%（12/5），伤害1D3

.25德林杰手枪 40%（20/8），伤害1D6

闪避 45%（22/9）

通俗调整：战斗数据

斗殴 35%（17/7），伤害1D3

.25德林杰手枪 60%（30/12），伤害1D6

闪避 65%（32/13）

通俗调整：天赋

伪装大师：进行乔装或艺术/手艺(表演)检定时，可以花费10点幸运来获得一枚奖励骰。

技能

估价65%，艺术/手艺（表演）65%，取悦65%，攀爬60%，信用评级30%，话术70%，法律15%，聆听60%，心理学60%，妙手70%，侦查60%，潜行50%，投掷45%

语言

英语75%

贝伍福德·琼斯，21岁，肌肉壮汉，负责逃离犯罪现场的司机

贝伍福德出身于圣胡安山（现名林肯广场），目前住在哈莱姆区。他原本是一个曼哈顿富有人家的司机，但他因为跟雇主的儿子进行违法勾当而被开除了。

STR 75	CON 80	SIZ 70	DEX 70	INT 75
APP 75	POW 60	EDU 60	SAN 60	HP 15

DB:+1D4 Build: 1 Move: 8 MP:12 Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 65%（32/13），伤害1D3+1D4

.45柯尔特左轮手枪 40%（20/8），伤害1D10+2

闪避 35%（17/7）

通俗调整：战斗数据

斗殴 85%（42/17），伤害1D3+1D4

.45柯尔特左轮手枪 60%（30/12），伤害1D10+2

闪避 55%（22/11）

通俗调整：天赋

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰。

技能

攀爬35%，信用评级15%，汽车驾驶70%，恐吓65%，机械维修60%，领航60%，重型机械操作50%，说服50%，心理学40%，侦查65%，潜行50%，投掷40%

语言

英语60%

弗雷格尔·王，24岁，拳击手，雇佣打手

弗雷格尔是中国与爱尔兰混血儿，在唐人街长大。他很快就学会了用拳头说话。

STR 70	CON 80	SIZ 60	DEX 85	INT 65
APP 60	POW 60	EDU 50	SAN 60	HP 14

DB:+1D4 Build: 1 Move: 9 MP:12 Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 75%（37/15），伤害1D3+1D4
或镐头1D8+1D4

闪避 60%（30/12）

通俗调整：战斗数据

斗殴 95%（47/19），伤害1D3+1D4
或镐头1D8+1D4

闪避 75%（37/15）

通俗调整：天赋

铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中受到的5点伤害。

技能

攀爬50%，信用评级15%，急救45%，恐吓75%，跳跃60%，心理学40%，侦查65%，潜行50%，投掷50%

语言

汉语（普通话）50%，英语50%



第三章 英格兰

“我还记得奈亚拉托提普来到我们这座巨大、古老、充斥着无数犯罪的恐怖之城时的事情。我的朋友告诉我关于他的事，同时还告诉我，他所揭示的信息有着强烈的魅力和诱惑。这激起了我的热情，我饥渴地想从他那里学到无比深奥的神知秘识。”

——H.P.洛夫克拉夫特，《奈亚拉托提普》

伦敦的浓雾阴霾带来骇人收获，调查员将与全然不可触碰的魔法师相遇，他们所了解的秘密将把他们引向英格兰宜人却又暗藏惊惧的翠绿乡野。

对调查员们来说，伦敦是离他们最近，而且可能也是最适合作为第一站的地点，英格兰是杰克逊·埃利亚斯回到美国前最后造访的地点，因此他们能在此追寻他当初的行迹。卡莱尔探险队也曾在英格兰停留，因此调查他们在英国的熟人们也大有意义。

伦敦的学术资源浩瀚丰富，这座城市的统治者还掌控着埃及、肯尼亚以及上海的诸多重要方面。最令人高兴的是，伦敦的本地人（大多）友善好客，而且此地街道标牌上写的都是英文。在此，调查员们最初于纽约遭遇的阴霾将越发浓重。调查员将会被邪教所纠缠，这一教派并非血舌，但却与之有所关联。在英格兰找到的线索将指向埃及、肯尼亚、澳大利亚以及中国。在这一路上，调查员还将遇见种种异象，诸如疯狂的艺术家，以及一座被诅咒所扰的小镇。

守秘人应为玩家们营造一种“伦敦”之感——浓烟重雾、刺骨寒雨、人声喧嚷的白昼、切尔西的波希米亚式氛围、市中心宏伟的博物馆和画廊，当然还有莱姆豪斯的危险小巷以及伦敦其他不那么有益健康的环境。而在城市之外，小埃代尔（Lesser Edale）的乡野魅力与惊惶的镇民，还有埃塞克斯的原野——潜藏在公众视线外的可怕异教仪式正在此生根发芽，这些都可被用于和伦敦的城市生活形成鲜明的比对。

寻踪觅迹

调查员为了追寻卡莱尔与埃利亚斯的踪迹而前往英格兰。对于大多数队伍来说，在纽约市的事件过后，伦敦都是最合理的目的地。而如果调查员打算另择它路，那么英格兰章节可在战役稍后部分进行，但最好安置在调查员前往肯尼亚或中国之前。在此情况下，如果守秘人需要安插额外的引导线索，那么放置在战役其他章节中的来自爱德华·加维根或扎赫拉·沙菲克的文件就应该足以让伦敦进入调查员们的视野之中。

举例来说，在奥马尔·沙克提的保险箱（**保险箱，*第347页，埃及***）中有一张爱德华·加维根的名片（**卡莱尔文档：美国#2**），在这名开罗商人的家中还能找到一张他与扎赫拉·沙菲克的合照（**危险人物**，第344页，埃及）。如果调查员在前往伦敦前先去了上海，那么在灰龙岛上奥布里爵士的工坊中，文件里将藏有一封爱德华·加维根写给奥布里爵士的关于亨森工造的信（**卡莱尔文档：中国#10**）。

纽约的约拿·肯辛顿给出的线索会将调查员们引导向米奇·马奥尼，《独家秘闻》的所有者和编辑（190页），他可以将调查员们引向包括艺术家迈尔斯·希普利（**切尔西之蛇**，第215页）、**德比郡恐怖事件**（第227页）以及苏格兰场的巴林顿督察正在追查的“埃及杀人犯”（**苏豪区凶案**，第250页）在内的数个遭遇。

埃利亚斯谋杀现场的名片（**卡莱尔文档：美国#2**）会将调查员引向爱德华·加维根和彭赫基金会。需要注意的是如果调查员错过了纽约的名片，那么**苏豪区凶案**同

样会提供指向爱德华·加维根的路线。

在他们的伦敦之行中，调查员应该被引向加维根、蓝色金字塔俱乐部、亨森工造以及最后的米斯尔宅中的惊惧之物。与此同时，扎赫拉·沙菲克的出面会向调查员提出一个难题：调查员会同意与她结盟以终结加维根的统治吗？而若是的话，他们真的能信任她吗？

卡莱尔探险队在伦敦

卡莱尔、姆维鲁、休斯顿和奥布里爵士在1919年4月14日抵达伦敦后，迅速开始策划筹备起了他们的埃及探险。在奥布里爵士的门徒爱德华·加维根的协助下，他们大多数时间都把自己锁在彭赫基金会的密室里。与此同时，海帕蒂亚·马斯特斯则愉快地为她自己和团队购置着摄影设备与各色装备。

加维根的助手，埃及人扎赫拉·沙菲克受托为探险队成员进行了一系列有关埃及的介绍（当地法律、风俗、政治等），她还帮忙安排了探险队抵达埃及后的当地向导。

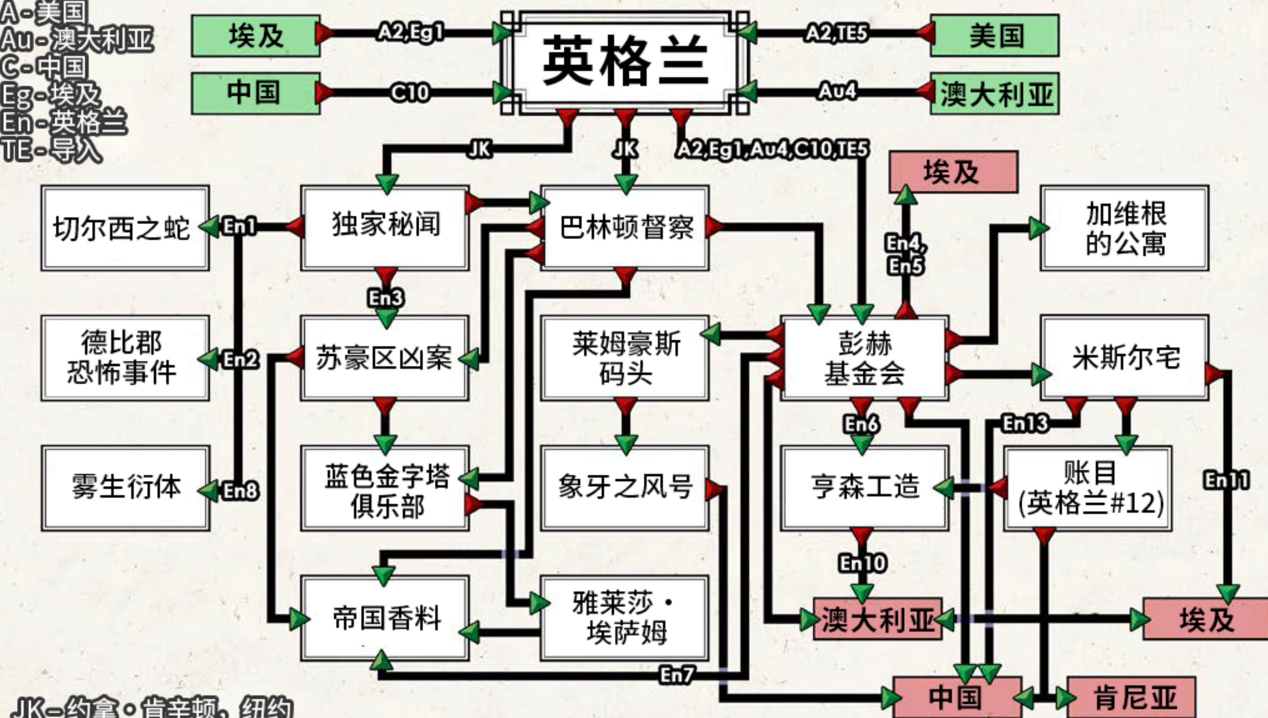
急于出发的卡莱尔等人尽全力进行了准备工作，在14天内探险队就做好了前往开罗的准备。奥布里爵士将彭赫基金会的日常管理交付给了向来有能的加维根。在1919年4月28日，探险队登上了前往埃及的船。

杰克逊·埃利亚斯在伦敦

埃利亚斯在1924年11月下旬来到了伦敦，并忙碌地开始汇集线索，其中有三个（**切尔西之蛇**，第215页；**德比郡恐怖事件**，第227页，以及**苏豪区凶案**，第250页）他尚未能探明。

在12月上旬，为深究卡莱尔探险队的目的与背景，埃利亚斯在彭赫基金会与爱德华·加维根进行了一次会面，埃利亚斯看穿了加维根的谎言，并打算在几天后继续对这位基金会的主任施压。然而埃利亚斯虽狡黠聪慧，但仍不及加维根，他最终无功而返。更不幸的是，第二次会面印证了加维根对这位记者的怀疑，自此黑法老兄弟会将埃利亚斯视为了一个危险的搅局者。加维根的手下开始跟踪埃利亚斯到他的每一个所至之处。

到了12月16号，在见过太多尾随于身后的影子后，埃利亚斯意识到有“人”正在跟踪他。因此他被迫放弃调查逃回国内，他给纽约的约拿·肯辛顿发去了一封电报，告知了他自己正打算返回的消息，随后在第二天，埃利亚斯登上了一艘名为法拉洛普号的货船，向纽约启航。



连线上标注的编号代表指向新地点或新人物的相关卡莱尔文档。如：En5=卡莱尔文档：英格兰#5

进行本章游戏

除了黑法老兄弟会外，英格兰的大多数危机都能被调查员避开或逃过。但一旦调查员联系并同爱德华·加维根进行过交谈，兄弟会就会盯上他们。

英格兰章节包括几个可能相当致命的遭遇。让调查员做出他们自己的选择，但也务必给他们相应的机会。有两条线索将引向可选的支线模组——**切尔西之蛇**与**德比郡恐怖事件**。这两个模组都十足骇人，但也都和揭露卡莱尔探险队的谜团和奈亚拉托提普对这颗星球的残忍计划没什么关系。直接与战役核心有关的部分包括（依可能的叙事顺序排列）：

- **初步调查**：**《独家秘闻》**（第190页）、**彭赫基金会**（第196页）与**莱姆豪斯码头**（第208页）。
- **苏豪区凶案**：**埃及杀人犯**（第250页）、**蓝色金字塔俱乐部**（第253页）与**帝国香料**（第256页）。
- **兄弟会的阴谋**：**亨森工造**（第262页）与**米斯尔宅**（第269页）。

注意：虽说苏豪区凶案与战役核心直接有关，但（有必要的话）它是可以跳过的。尽管它的确能提供一条指向米斯尔宅的额外线索。

通俗调整

伦敦有一系列可被调整以供通俗游戏使用的遭遇。其最初阶段专注于调查工作，其中大多数都会将调查员们引向面对面的对谈，并借此树立一部分重要的NPC以及伦敦的关键反派——爱德华·加维根的形象。在纽约的事件之后，伦敦的早期游戏进程有助于暂时放缓游戏节奏，并营造出一种当地的紧张气氛（这种紧张感将在之后急速攀升）。

两个支线模组会将调查员们引入意料之外的遭遇中，其中都将呈现截然不同的反派形象：其一为心怀掌控人类的疯狂计划的邪恶天才，另一则为一桩诅咒的受害者，而这将让英雄们陷入道德困境之中。对于《德比郡恐怖事件》，守秘人可以从约翰·兰迪斯的大作《美国人狼在伦敦》汲取灵感；至于《切尔西之蛇》，则可参考汉默恐怖电影的《招魂夜》（The Reptile，吉林，1966）。两个支线模组都对传统的恐怖桥段做出了风味相异的演绎，而守秘人也应最大化地将其展现。

而在寻找关于爱德华·加维根与米斯尔宅的灵感时，守秘人大可参考《魔鬼出击》（The Devil Rides Out，费舍尔，1968）与《恶魔之夜》（Night of the Demon，图纳尔，1957）。随着情节推进，邪教会起先对英雄们盯梢监看，随后则会开始出手追捕，邪教徒们会相当乐意采取袭击酒店房间或设置埋伏之类的手段。在营造无所不在的危机感时，守秘人可以向英雄们抛出这样一个问题：他们能信任谁？让英国社会的繁文缛节成为英雄们的限制与阻碍——他们知道反派是何人，但若不想直面法律的重担，那他们就需要把反派“抓个现行”。

在情节推进到米斯尔宅后，利用围绕大仪式的种种环境来构建一个宏大的高潮场景，英雄们将在此直面加维根、他手下的成群教徒以及来自彼方的怪物。把种种阻碍踢开，让英雄们大展身手。奖励那些甘冒风险的举动，并鼓励英雄们通过大胆的计划来解决英国的黑法老兄弟会。

抵达英格兰

在二十世纪20年代，大多人都负担不起国际航空旅行，因此调查员们需要乘船前往英国。该行业中领头的公司包括白星航运公司和冠达邮轮。根据调查员的资金状况，他们能选择头等、二等或三等客舱，行程约花费九天。如果天气状况良好，那么最短五天便可抵达。在到达南安普敦或利物浦后，乘客便可乘火车前往伦敦（需时半天）。

英国的火器

携带火器（除霰弹枪，见下文）进入英国的调查员需要通过一个**幸运**检定：如果检定失败，那么他们的包裹会被搜查。若他们无法出具无合法证件，那所有被查出的火器都将被没收——但仁慈的守秘人可能会希望调查员在英格兰那宜人的绿野上遇到麻烦时不至于手无寸铁，那他也可以选择将此忽略。

官员们会询问那些携带火器的人前来英国的理由，

并会查验他们的证件（护照、武器入境许可等）以确认真实性。如果调查员能给出个好理由，例如"我正打算前往非洲狩猎"（以及，按照守秘人的判断，可能还需进行一次**说服**检定），那海关工作人员可能会允许有着良好信用评级以及社会地位的人士携带武器进入英国。

那些事先做过计划准备的聪明调查员可能会发现，如果他们的旅行文书能证明他们是途经英国前往其他国家（例如非洲或中国），那他们可以随身携带那些武器。但这些调查员自然会得到提醒：他们在英国时需将其武器妥善保管，且不得使用。

当然，英国国民与永久居民只要持有他们家乡区域警察局长开具的火器许可证便可携带武器入境。武器（非自动）与弹药可以在狩猎用品店、百货商店、专门销售商以及黑市买到。那些信誉卓越的卖家往往会先要求查看买家的火器许可证（除了购买霰弹枪的时候）。

对外国旅客来说，获取火器许可证往往十分费时。游客也不太可能获发这样的许可证，但有时候，若有来自英国可信来源的参考材料，那么某个警察局长可能会向"正直良好的外国人"颁发这样的证书，这要求申请人"心智健全"且无英国犯罪记录——若有合适的专业背景，那么一封来自美国执法部门的推荐信将对此大有帮助。等待火器许可证审核签署所需的时间从几天到两周不等。

霰弹枪

霰弹枪在英国法律下不算火器，因此不需要火器许可证，且不必面对那一系列官僚琐事就能被带入英国（"用于狩猎"）。同样，游客也可在大不列颠境内购买霰弹枪。但当然，如果有调查员鲁莽到带着霰弹枪荷枪实弹地走在伦敦市中心（或除了乡下庄园外的其他任何地方），他们会被制止乃至被逮捕。

通俗调整：通关豁免

英雄们可以直接忽略那些错综复杂的英国入关检查，除非守秘人另有打算。同样，只要英雄们能够证明自己品行良好，警方就会给这些游客颁发火器许可证。

背景信息：伦敦

几代人来，伦敦及其郊区已经成为了人类最伟大的城市。约七百五十万人居住在大伦敦区域。伦敦不仅是最大的城市，而且还是世界上最富裕的城市。在几代之后，纽约将后来居上，取代这座泰晤士河上的巨城，但至少现如今，伦敦这颗大英帝国的心脏仍然高坐世界文明的女王宝座——然而，裂痕已经开始显现。

黑暗的疮疤潜藏在英格兰的原野之下。世界大战夺走了整整一代人，无数家庭在这场战争中失去了两名家庭成员。许多贵族家庭子嗣断绝，佣仆散去，曾由血脉传承而来的权力也已经被那些暴发户工业家夺走。在"咆哮的二十年代"表象背后，不列颠的阶级制度正缓慢地流血衰亡。工人开始罢工以求更高的薪资和更好的工作环境。在伦敦街头，罢工工人组成的人墙已经成为了一道常见的风景。

伦敦区占地约116平方英里（300平方千米）。在它混乱嘈杂的大街上藏身（和迷路）可谓易如反掌。城市之中最富裕的地带在泰晤士河以北：西区以及威斯敏斯特的大部分地区，再延伸到切尔西、肯辛顿、帕丁顿和马里波恩。当人们提起"伦敦"时最先想到的那些宫殿和政府机构就坐落在威斯敏斯特。最时髦的地段则包括梅菲尔（海德公园以东）、贝尔格莱维亚（海德公园以南）、肯辛顿（贝尔格莱维亚以西）以及切尔西（贝尔格莱维亚和肯辛顿以南）。

被牛津街、摄政街、查令十字街和皮卡迪利街所围绕的苏豪区是伦敦种族最多样的区域。这里是伯维克街市场（首都最古老的街道集市）的所在地，在此，除了各种各样的商品之外，时髦女士们还能找到现成的衣装。苏豪区在作为真正的国际化地带的同时，却也同样被犯罪、卖淫以及其他城市恶习所扰。

真正的伦敦城位于伦敦的中世纪城墙之内，仅占据泰晤士河以北约一平方英里的地带。铁路将通勤者和游客汇入这颗大英帝国的商业心脏。在更北方的街区大多为工匠和中产阶级所居。而东区的那些穷街陋巷：斯特芬尼、贝斯纳尔格林、莱姆豪斯以及肖尔迪奇等，则呈现出一种对比鲜明的贫困，这般贫困境况在泰晤士河南岸从巴特西到格林威治也随处可见。如当时一位作家所记载："即便在威斯敏斯特与别处那些最富裕的街区，也

货币

大不列颠所使用的货币是英镑，一镑（£）等于20先令（s）或240便士（d），1先令则等于12便士。价格以英镑、先令和便士表示，写作£/s/d。为方便起见，在此大略地将5美元视为1英镑。



仍有小却清晰可见的贫民区……"而在泰晤士河更南方向的地带，则越发接近中产街区与郊区。

世界大战打断了伦敦的发展进程，但在那之后，虽然劳工骚乱（最终随着1926年的总罢工达到顶点）持续不断，但建筑的建造与修缮工作已经恢复。随着伦敦地铁的发展与通勤铁路的电气化，伦敦的交通网络在1920到1930年间迅猛发展。战时的配给制度已经结束，夜店与鸡尾酒吧开始旺盛发展，这两者都是公子哥们时常光顾的去处。

虽然伦敦拥抱了现代化，但英国的整体经济地位却已不容乐观。虽然在世界大战后经济曾有迅速增长，但到了1920年，经济开始了滑落，煤炭等工业开始衰退。军人自前线退役归乡后却找不到工作，失业率因此攀升，这进一步恶化了原本就不断增长的失业现象。直至第二次世界大战爆发，这一状况都一直未能得到改善。失业与贫困现象在东区的工人阶级区域中最为显著，但在伦敦的许多街道上也都能看见失业者，有时还能看见这些人正煽动政治变革。

在伦敦及更远处旅行

调查员有多种多样的交通工具可用。下列所有方式都能让调查员在昼间相对便捷地前往伦敦的任何地方，但在夜间，这些交通工具则可能受限或不可用。

地铁

这些"管道"提供了一种在伦敦市内通行的方便且价廉的交通方式，但需注意的是，大多数站点在凌晨1点到凌晨5点间都处于关闭状态。

公共汽车

双层敞篷巴士由彼此竞争的独立公司运营。近几年来，在伦敦有了通往较大的社区中心的夜间巴士，但这样的服务在伦敦之外极为少见。

出租车

伦敦著名的黑色出租汽车通行全市。这种出租车能载4人，在人流密集的地带能成排地找到，当它们在街道上驶过时也可挥手招停。双轮马车作为汽车的替代品仍在继续使用，马车能相对舒适地坐下六人。

有轨电车

这类即上即下的便捷交通工具仅在工作日上午10点至下午4点间运行。

租用车辆

在车场可以按时、天、周或月租借汽车。租用一周平均需要花费35英镑，而租借一月则需要花费130英镑。伦敦街道上的汽车数量在二十世纪20年代经历了一次迅猛增长（到1930年已过百万），但大多数阶层的人仍在使用马车。停车场很少见，且车辆限速为每小时20英里（但不是每个人都在意这一限制）。租一辆车能让调查员们获得一种极度便捷的交通方式，不仅能用于伦敦，而且还可用于前往首都之外地区的旅行。

铁路

伦敦发往其他地区的火车主要由四家私有集团运营：伦敦、米德兰和苏格兰铁路（LMS）、伦敦及东北铁路（LNER）、大西部铁路（GWR）以及南方铁路（SR）。调

查员们可以买到头等包间和三等普通座位车票。铁路网络纵横交错，是英国国内旅行最主要且最便宜的方式。

住宿

在伦敦，调查员可以选择入住从高档到廉租的住所。

贫民窟旅馆有最便宜的房间，这些旅馆通常位于最穷困，最不宜居且犯罪猖獗的地带中心。下榻这等落魄场所虽然可能有利于隐匿身份，但也同时意味着和各式各样的罪犯、无业游民以及另外那些会朝天真"游客"下手的人为邻。调查员也可以入住在郊区以及乡村随处可见的民宿——私宅中的一到多个房间（通常会在报纸上刊登广告，或者在前窗上贴有写着"B&B"的卡片）。虽然远离危险地带，但调查员可能需要遵守房东太太的规定（例如宵禁和禁止访客），还得忍受各种各样的八卦提问。

至于愿意多破费的调查员，中档到高端的旅馆可以满足他们的需求。其中最高档的是丽兹酒店（皮卡迪利大街150号）、萨沃伊酒店（斯特兰德大街）、克拉里奇酒店和布朗酒店（均位于梅菲尔）以及华尔道夫酒店（奥德维奇），这些酒店都位于伦敦市中心。又或者，卡文迪什、格罗夫纳以及朗廷酒店也都能提供不那么奢华，但却同样优质的客房。

伦敦大雾

二十世纪20年代的伦敦以其被称作"伦敦特产"的浓雾而闻名，其肇因是煤炭燃烧以及工厂污染。这类被称为"豌豆汤"的大雾往往浓重而难以预测，导致陷入其中的人往往几乎无法辨别方向。由于工业污染，大雾在又潮又闷的同时，往往还呈现出从黄棕色到绿色多种颜色。虽说在二十世纪20年代年代尚未确认，但后（1954年）经统计，伦敦大雾中含有的致命化学物质导致了近12000人死亡。

由于调查员不太可能在大雾中停留太久，因此它的健康威胁可以忽略不计，但某些残酷无情的守秘人可能会要求在某片污染程度特别高的大雾中停留的调查员进行CON检定。如果检定失败，调查员会在1D6轮内因咳嗽而无法正常行动，在此期间所有的技能检定都需承受一枚惩罚骰。

当地邪教：黑法老兄弟会（英国）

黑法老兄弟会在伦敦和开罗都有所活动。它曾仅招募埃及人，但如今它的伦敦分部成员中含有印度人、阿拉伯人和欧洲人。它在英国的成员人数相对较少，只有约60人。教派的名称来源于奈亚拉托提普的埃及化身形态，在古埃及，它据传是一名黑暗而无形的统治者，犹如夜幕一般无处不在却又不存一处。关于埃及的兄弟会的信息，详见第304页，**当地邪教：黑法老兄弟会（埃及）**。

在英国，兄弟会主要为彭赫基金会服务，该基金会最初由奥布里·彭赫爵士（其后离开加入了卡莱尔探险队）设立经营。教团在英格兰的高阶祭司是基金会的主任爱德华·加维根。其助手则是高阶女祭司扎赫拉·沙菲克。沙菲克是一名埃及人，奥马尔·沙克提（**危险人物**，第344页）将其派往英国协助教派发展，沙菲克在她苏豪区的香料店（**帝国香料**，第256页）和**蓝色金字塔俱乐部**（第253页）中负责筹划教团的日常运作。加维根与沙菲克都是聪慧、危险且疯狂的人物。

教团的标志是一枚倒置的安卡，而其标志性的武器则是嵌有一根尖刺的短棒，在对某些罪行进行报复时，邪教徒会试图先用棍棒打断受害者的骨头，而后将尖刺钉入他们的心脏。兄弟会的伦敦分支成员鲜少使用枪械，而且他们也不倾向于在受害者身上留下标志性的符文或记号。

教团在埃塞克斯郡爱德华·加维根私人乡村庄园中的一处户外场所举行大小仪式，其名为**米斯尔宅**（第269页）。在伦敦，苏豪区的蓝色金字塔俱乐部是兄弟会信徒的主要会面地点。而在伦敦之外，加维根在德比有一间秘密制造厂，他利用此地生产特殊组件，随后将其送往上海（**亨森工造**，第262页）。教团与**莱姆豪斯码头**（第208页）的一家船运公司联系紧密，神话造物和制造出的组件会借此通过一艘名为***象牙之风号***（第210页）的船运往海外。



黑法老兄弟会的标志

除了在亨森工造秘密进行的重要工作外，教团的日常活动还包括非法贩运文物（不论是否与神话有关）、制贩毒品（印度大麻和鸦片）以及招募新成员。

被教团活捉的调查员会被关在蓝色金字塔俱乐部或莱姆豪斯码头中，随后他们会被送去埃塞克斯，并会在教团的下一次仪式中被派上用场（**兄弟会的仪式**，第278页）。

普通兄弟会邪教徒（英格兰）的资料可在章节末尾第287页的**人物与怪物**部分找到。此外，**大块头兄弟会邪教徒（英格兰）**（第286页）会作为加维根的保镖、打手以及在其他需要"强硬"的场合登场。

出场人物：英格兰

这一部分汇集了英格兰章节中的关键NPC以便守秘人查阅使用。下述的信息包括了背景故事、动机以及对情节的考量，而这些NPC的数据资料则可在本章末尾的**人物与怪物**部分找到。支线模组**切尔西之蛇**与**德比郡恐怖事件**中的NPC背景资料则出现在对应模组中。

潜在盟友

米奇·马奥尼，43岁，*《独家秘闻》编辑*

- **联系**：约拿·肯辛顿将调查员们引导向马奥尼和《独家秘闻》（**普罗斯佩罗出版社**，第128页，美国）。
- **联系**：如果调查员错过了肯辛顿的线索，那么他们或许能从与杰克逊·埃利亚斯先前的往来书信中找到马奥尼的名字，或者他们也可能在伦敦时偶然读到了一份《独家秘闻》并对上面那些耸人听闻的故事起了兴趣（在巴林顿警探的桌子上或许就能看见一份）。

米奇·马奥尼是个总是口衔雪茄，邋里邋遢的红发爱尔兰裔记者，他出版的《独家秘闻》是一份专注于各种血腥谋杀、性丑闻和怪奇事件的周刊八卦小报。他是个愤世嫉俗而又难对付的人，一直在寻找适合刊印的八卦逸事。

马奥尼对这座城市非常熟悉，而且在伦敦底层有着广泛的人脉网络。如果调查员想要雇请一名专业窃贼，想要联系某个行踪隐秘的黑道人物，或是想要确认巴林顿警探是否诚实可靠，那马奥尼正是他们该找的人。但这名编辑不会免费给出这些信息，他更喜欢"你帮我忙，我帮你忙"式的生意方式。



马奥尼和他的报刊能为调查员提供许多指向英格兰章节各部分的线索，不过其中有两条指向支线剧情。虽说调查员不和马奥尼打交道也能完成本章，但他和他所提供的线索能极大推进本章的深度，因此守秘人最好确保调查员能与此人见面，并和他成为朋友。

调查员与马奥尼间的联络可能会在无意间导致这位编辑遭遇不测。如果爱德华·加维根（第184页）派遣了邪教徒去监视调查员，那么邪教徒可能会一路跟踪调查员找到《独家秘闻》的办公室，并在此以仪式般的手法杀害马奥尼。如果调查员利用过马奥尼的黑道人脉网络，那么邪教的敌意可能还会延伸到那里——这可能导致黑道组织和邪教同时来找调查员的麻烦（在《通俗克苏鲁》游戏中，这一点的发挥效果极好）。

- **形象描述**：肥胖，红发，面带坏笑，身边经常雪茄烟雾缭绕。
- **特质**：敏锐又富有洞察力，有时会有些好斗。
- **扮演引子**：有用的信息和线索来源，但调查员有可能会导致他成为兄弟会的受害者。

詹姆斯·巴林顿督察，53岁，*"埃及杀人犯"案件负责人*

- **联系**：约拿·肯辛顿将调查员们引导向巴林顿警探（**普罗斯佩罗出版社**，第128页，美国）。
- **联系**：《独家秘闻》中的文章提及了巴林顿。如果调查员错过了这条线索，米奇·马奥尼会在提及最近的一连串谋杀案时提到这篇文章，调查员可以借此注意到警探。（**卡莱尔文档：英格兰#3**）

巴林顿督察是一名久经磨练的警员，常常穿着一套略显寒酸的衣服。他是个富有条理性的人，做事循规蹈矩。在"埃及杀人犯"连环案件的前任负责人（穆顿警探）失踪以来，他已经接手调查此案近一年之久。



巴林顿督察在战役中的角色多种多样，具体根据调查员与他之间的分享的信息而定。虽然他不太可能作为替代角色加入玩家队伍，但可以成为他们的有用盟友。如果巴林顿发现或听说调查员进行了什么可疑的活动，他可能会警告他们称这样的"过度热情"足够把他们送到他手底下。而如果有必要的话，巴林顿也会把调查员抓起来，向他们提出正式警告，他会特别警告那些带着"牛仔习气"的外国人，称若他们再不停下这些滑稽闹剧，那他们就会被逐出英国。

只要获得了关于近来连环谋杀案的有力证据，巴林顿就会采取行动，警方将全力出击，而这意味着他们的强硬举措可能会毁掉与调查员及其调查活动相关的宝贵信息线索。一旦那些关键的邪教成员被警方拘留，调查员基本上就失去了与他们接触交流的机会，因此守秘人最好建议玩家在将一切线索呈送当局前仔细考虑。

爱德华·加维根需要另当别论。若有令人信服的证据，那么巴林顿可能会试图将他拘留审问，但他的社会地位与他那穷尽一切法律伎俩的律师足以让他甩脱大多数指控。不过虽说加维根不会被与谋杀案牵扯到一起，但扎赫拉·沙菲克就没这么好运了。她的社会地位意味着有力的证据足以让她被判刑并入狱——前提是调查员没有在此之前先落入她的魔爪！

不论守秘人是想要惩罚还是帮助调查员，巴林顿都是个"万金油"式的人物。但要记住，他的首要动机是解决谋杀案，其他任何事与之相比都是次要的。他的调查工作是与调查员同步进行的，守秘人可以将这些行动隐于背景之中，也可以让它与调查员们的行动产生交集。

- **形象描述**：身材较瘦，短胡子，眼神疲惫；衣着寒酸。
- **特质**：严循法条，缺乏想象力。
- **扮演引子**：能提供指向爱德华·加维根、蓝色金字塔俱乐部以及帝国香料（扎赫拉·沙菲克）的线索；可用于帮助或阻碍调查员的万金油人物。

守秘人提示：关于伦敦警方的通俗额外选项，见**约翰·克拉格探长**（第286页）

敌对方

爱德华·加维根，55岁，*黑法老高阶祭司*



- **联系**：纽约的名片（**卡莱尔文档：美国#2**）和埃及的沙克提保险箱都会将调查员引导向彭赫基金会和爱德华·加维根。
- **联系**：**苏格兰场的巴林顿督察**（第183页）会提及加维根曾协助他调查埃及杀人犯。
- **联系**：沃伦·贝萨特的报表（**卡莱尔文档：埃及#1**）提及将窃来的文物运送到彭赫基金会。
- **联系**：在罗伯特·休斯顿在伟大种族城市（**卡莱尔文档：澳大利亚#4**）的总部以及奥布里爵士在灰龙岛的工坊（**卡莱尔文档：中国#10**）中都能找到许多爱德华·加维根从他在梅菲尔的家发出的信件。
- **联系**：杰克·布雷迪（**与杰克·布雷迪会面**，第577页，中国）会提及他。

爱德华·加维根出身英国上流阶层，他聪明而文雅，是一名精明狡猾的对手。在英国章节中，他将作为主要威胁和主要反派登场。

在表面上，加维根是彭赫基金会的主任，且是一名广受尊敬的古埃及文物学者。但实际上，他是黑法老兄弟会在伦敦分会的高阶祭司，还是一名可畏的巫师，以铁腕统管着兄弟会。

虽然加维根看起来就像是富裕的英国上流阶层人士的缩影，但实际上，由于意见不和，失去了父亲经济补助的他在年轻时过得相对穷困。他对埃及学的兴趣最终将他引到了奥布里爵士的门前，他通过多年的谋划和经营赢得了奥布里爵士的信任。最终，奥布里爵士向他展现了黑法老之威严，奥布里告诉加维根，黑法老回归之时已近，而加维根将在这一伟大计划中扮演重要角色。奥布里爵士随后与罗杰·卡莱尔一同离开，并让加维根接任了基金会主任与伦敦兄弟会领袖之职。加维根在一切事务上都对他的老主人奥布里爵士言听计从，这点在他和奥马尔·沙克提（**危险人物**，第344页）打交道时尤为明显，因为加维根相信沙克提其实内心鄙视他（这是事实，沙克提不相信英国人，他更乐意让扎赫拉·沙菲克全权掌控伦敦兄弟会）。

加维根的父亲在几年前去世，在他手中留存已久的

财产自此终于被加维根所继承。如今加维根腰缠万贯，他在享受着神力之恩赐的同时还尽享优渥的物质生活，他喜爱萨维尔街定制的正装、精致的珠宝还有昂贵的新腕表（这在当时还是一种较新潮的个人装饰品）。

加维根十分享受他作为高阶祭司所拥有的权力，这与他作为基金会主任所拥有的权威是相辅相成的，加维根所处的地位使得他能确保兄弟会的关键活动全都处于公众视线之外。相比起一群粗俗（还有可能来自国外）的阴谋论者，他这样广受尊敬的学者在言论上几乎有着一边倒的优势。只要他发话，调查员就有可能被学术机构拒之门外；在报纸上被刊文讥笑；或者被起诉诽谤。如果他能把调查员和发生在别国的灾难性事件联系起来（纽约或其他调查员在战役中于前往伦敦前去过的地方），那他可能还会向出版社或警方透露一些关于调查员的，对他们损害极大的片面之词。

如果调查员试图将某些事件归罪于加维根（或许是通过巴林顿督察（第250页）），那加维根可能会被警方拘捕讯问，但他很快就会通过律师脱身。借助法律伎俩和加维根的社会地位，他能甩脱几乎所有指控。对于加维根这样的人来说，要忽略掉某份证人的证词可谓易如反掌（又或者他也可以通过适当的贿赂或恐吓让证人撤回证据）。虽然巴林顿可能信任调查员，但此事最终也只能在他的沮丧恼火之中作结，因为英国的法律系统根本无法对加维根这样的人提起指控。

在受够调查员以后，加维根会对他们无所不用其极——绑架、破坏、殴打、谋杀、纵火都是他可能动用的伎俩——这还是在他没有考虑动用神话魔法时的情况。

加维根的过度自信可能会成为他的弱点。他专注于运送奥布里爵士的火箭零件（见**中国**章节），而且还有可能被调查员制造的麻烦分了心，这让他不太可能注意到扎赫拉·沙菲克的威胁（**扎赫拉·沙菲克的计划**，第259页）

- **形象描述**：身材苗条，衣着华丽，秃发，指甲修剪得整整齐齐，胡子刮得很干净。
- **特质**：表面优雅而富有魅力，举止良好，隐藏其下的却是权力欲深重的疯狂自我。
- **扮演引子**：如果他没能马上依靠谎言和欺瞒打发掉调查员，他就会派遣教团手下去跟踪并解决他们。如果有必要的话，他会依靠魔法召唤**雾生衍体**（第206页）。如果调查员足够引起他的好奇心，那他可能会试图活捉调查员，并在问出他们所知的信息后在位于他埃塞克斯庄园的**米斯尔宅**处（269页）将他们献祭给邪神。

扎赫拉·沙菲克，36岁，*香料商人与高阶女祭司*



- **联系**：**苏格兰场的巴林顿督察**（第250页）会提供指向扎赫拉·沙菲克与帝国香料的线索。
- **联系**：雅莱莎·埃萨姆会提及沙菲克（**蓝色金字塔俱乐部**，第253页）。
- **联系**：扎赫拉·沙菲克与奥马尔·沙克提的合影（**危险人物**，第344页，埃及）。
- **联系**：被杰克·布雷迪提及（**与杰克·布雷迪会面**，第577页，中国）。

作为伦敦兄弟会的高阶女祭司，扎赫拉·沙菲克对爱德华来说是渴求权力的竞争对手，而对调查员来说则是一名狡诈的敌人。她在苏豪区的商店帝国香料中掌控着伦敦兄弟会的大部分日常运作，本质上是执行加维根意志的喉舌。

沙菲克在埃及出生长大，她的聪明智慧与操纵他人的天分让奥马尔·沙克提注意到了她。他养育了她并向她传播了黑法老的信仰。后来，沙菲克被派往伦敦作为高阶女祭司辅佐爱德华·加维根，与此同时她还担当着沙克提的耳目。沙菲克偶尔会协助彭赫基金会，为基金会赞助的探险提供关于开罗和埃及的社会习俗的简介。她在伦敦安家落户，持续监视着加维根并向沙克提汇报，同时在苏豪区的商店中指挥教团的底层人员进行日常活动。

沙菲克鄙视加维根，并对屈居其下心怀不满，她计划掌控伦敦分部，并在此过程中除掉加维根。几个月来，她一直在招募忠心于她而非加维根的追随者。她不介意在出手时机到来前耐心等待，不过调查员的到来可能会被她视为一个机会，她会试图依靠诱骗误导来利用他们达成自己的目的。沙菲克会利用魔法来改变外貌以实施误导，或者支配某个调查员的心智并植入杀死加维根的命令（**扎赫拉·沙菲克的计划**，第259页）。虽说沙克提并未授意她杀掉加维根，但她相信她真正的主人会对她的这一积极主动之举大为满意。

沙菲克在战役中是一个"万金油"角色，如有所需，守秘人可以根据需要对其做出更改调整。

- **形象描述**：身材修长，有着长长黑发与摄人心魄的绿眼睛，美貌惊人（有人将她比作克利奥帕特拉）。通常穿着一身典雅精致的黑衣。需注意的是她常常进行打扮伪装，调查员很有可能在为时已晚时才知晓她的真面目。
- **特质**：易怒，无法忍受失败，控制欲强。
- **扮演引子**：她希望弄清楚调查员的任务所在以及他们可否被用来达成自己的意愿。她会试图操纵调查员来除掉加维根，为她全权掌控兄弟会伦敦分部扫清道路。

普尼特·乔杜里，44岁，*莱姆豪斯仓库所有者*



- **联系**：彭赫基金会的货车会指向乔杜里的仓库（**监视加维根与彭赫基金会**，第204页）。
- **联系**：在彭赫基金会可以找到提及乔杜里的文件（**密室（地下室）**，第202页）。

普尼特·乔杜里在莱姆豪斯码头旁的女王街上有一间仓库。他进出口各式各样的货物，其中包括爱德华·加维根与兄弟会所需的非法商品和黑市货物。

乔杜里并不是兄弟会成员，而且对其中事务也毫无兴趣：他只是爱财。兄弟会出高价请他将机械部件以及对教团有用的文物运送到上海。他对此守口如瓶，唯恐走漏风声毁掉这桩赚钱买卖。

乔杜里总是携带着一把刀子和一根绞索。如果被惹急，那他可谓是一个无惧又危险的人物，他会毫不犹豫地干掉那些妨碍他做生意的人。因此，他只会在确信调查员对于他是个威胁的时候才会与他们作对。而如果他相信能从调查员身上榨取油水，那他会试图诈骗那些正在寻找线索的调查员——或许他会提出自己能有偿地"遗漏"一两箱彭赫基金会的货物，但实际上那些箱子里装的都是些没有什么用处的垃圾。如果恼火的调查员回头来找他的麻烦，那乔杜里也有帮手（见**印度水手**，第210页）来对付他们。

- **形象描述**：中等身材，胡须浓密，面目和善（这只是欺骗别人对他放下戒心的伪装）。通常身穿西装。
- **特质**：贪婪，狡诈且无惧（愿意在战斗中冒较大的风险）。
- **扮演引子**：从爱德华·加维根到上海的白蝰蛇（奥布里爵士）的火箭零件输送链上的一环；会将调查员引向**象牙之风号**（第210页）。

弗兰克·马歇尔，36岁，*工头及邪教徒*



- **联系**：爱德华·加维根每月会乘火车从伦敦去一次德比以拜访亨森工造（**监视加维根和彭赫基金会**，第204页）。
- **联系**：在彭赫基金会加维根的密室（**密室（地下室）**，第202页）可以找到送往亨森工造的货物的收据。
- **联系**：米斯尔宅加维根的密室中的账本（**卡莱尔文档：英格兰#12**）。

马歇尔忠于爱德华·加维根，是伦敦兄弟会的高阶成员。由于先前他证明了自己的可靠与临危不乱的能力，因此加维根命令他亲自挑选一支队伍前去监督德比的秘密行动（**亨森工造**，第262页）。

马歇尔有运动员般的体格，身体强健，头脑明晰。如果他命够长，那他终有一天将得到奈亚拉托提普的垂青，甚至还有可能掌管伦敦兄弟会（虽然扎赫拉·沙菲克会对此极力反对）。

马歇尔担任着亨森工造的工头，但实际上，他都是让工程师们自行解决他们的工作，而他则负责确保零件的运送准时无误。他甘愿为教派献出自己的生命，并且对那些敢于伤害他"兄弟"的人绝不留情。

- **形象描述**：高大强壮，头发散乱，左面颊上有一道伤疤。
- **特质**：临危不乱，狡诈。
- **扮演引子**：亨森工造不欢迎访客，不管调查员拿着什么证明文件都会被拒绝进入。只要他发现了调查员，他就会派人前去盯着他们，而如果有必要的话，他还会将他们活捉审问，并随后送去米斯尔宅。

次要NPC

下列NPC在战役中也扮演着重要角色，但相对没那么显著。

托马斯·金纳里，36岁，*爱德华·加维根的秘书*

- **联系**：**彭赫基金会**，第196页。

托马斯·金纳里是个谄媚阿谀的狡诈之人，他像条忠心耿耿的狗一样跟随着爱德华·加维根。金纳里在彭赫基金会工作，他负责管理加维根的日程，安排会面和会议，并确保那些“浪费时间的人”只会吃到闭门羹。

金纳里是黑法老兄弟会的一员，在米斯尔宅举行仪式时，他通常与加维根随行，但当他的主人拜访德比的亨森工造时他不会陪同前往。金纳里知道亨森工造正为奥布里爵士生产特殊零件，但除此之外他就所知甚少。

金纳里对加维根竭尽忠诚，他很乐意牺牲自己来保护他的主人，但他也同样是个薄弱环节。如果调查员能活捉并审问他，那他可能会在无意之中透露出秘密情报，例如米斯尔宅下一次仪式的时间，以及加维根会定期前往德比。

- **形象描述**：小个子，身穿细条纹西装，尖鼻子，棱角分明的面孔。
- **特质**：顺从，尽职，冷漠。
- **扮演引子**：他掌管着加维根的日程，并希望了解调查员为何想与加维根会面；可能在无意中透露组织的秘密；愿意为拯救主人牺牲生命。

拉尔斯·托尔瓦克，54岁，*象牙之风号的船长*

- **联系**：**象牙之风号**，第210页。



这个挪威酒鬼对黑法老兄弟会一无所知，而且和爱德华·加维根也没什么私人往来。普尼特·乔杜里付钱雇请托尔瓦克将教团的货物运送给上海的何方。虽然象牙之风号的船长知道这些货物大多都没有正式文件，但优厚报酬让他对此睁只眼闭只眼。托尔瓦克对这些货物没什么兴趣，他只觉得这些可能是稀有的古董。

托尔瓦克害怕入狱或失去他的船，利用这些弱点能让他更容易被说动（或许能在社交技能检定获得奖励骰）。

- **形象描述**：须发泛灰，皮肤饱经风霜，亮蓝色眼睛。
- **特质**：冷漠麻木，喜怒无常。
- **扮演引子**：虽说收了钱，但托尔瓦克仍然畏惧当局，并且对失去他的船以及身陷囹圄担忧有加。他可能被迫揭示出他和乔杜里之间交易的细节。

阿卜杜勒·纳维沙，48岁，*蓝色金字塔俱乐部所有者*

- **联系**：**蓝色金字塔俱乐部**，第253页。



纳维沙是个大块头埃及人，他运营着苏豪区的蓝色金字塔俱乐部。他知道黑法老兄弟会并对这一教团心怀畏惧，但他并非其中成员，并且倾向于对此保持低调，这样就不会惹恼利用他的俱乐部进行会面的的扎赫拉·沙菲克和其他教团成员。而作为对纳维沙缄默的回报，教团开出高价让他无视那些教团事务，其中包括他们利用俱乐部的地下室关押那些等待被送往别处的俘虏。

- **形象描述**：高大，步履蹒跚，秃头。
- **特质**：小心谨慎。
- **扮演引子**：由于害怕遭到报复，他保持沉默，并且可能会背叛调查员。

雅莱莎·埃萨姆，19岁，*蓝色金字塔俱乐部舞者*

- **联系**：**与雅莱莎会面**，第255页。



雅莱莎是蓝色金字塔俱乐部的一位年轻的埃及肚皮舞者。她的男朋友巴德鲁近来被黑法老兄弟会绑架杀害。虽说对教团惧怕不已，但她仍然希望复仇。她会找到调查员以寻求帮助。

- **形象描述**：身材苗条，飘逸长发，黑眼睛。
- **特质**：甘冒风险，坚定自信，不顾一切。
- **扮演引子**：她复仇心切，希望帮助调查员摧毁教团，并
- 能揭示重要的线索。

会挺身而出保护女主人。

通俗调整：约翰·克拉格探长，69岁，退休警察

调查员完全有可能与巴林顿督察之间产生对立、疏远或只是未能争取到他的支持。若有必要的话，守秘人或许会希望引入约翰·克拉格探长，他是巴林顿的导师，如今虽然已经退休，但仍在坚定地与他“旧地盘”内的种种秘邪诡恶战斗。调查员可能会在与巴林顿交谈时碰见克拉格，克拉格或许意外听见了一部分对话内容，并起了兴趣，因此找到了调查员。如有必要的话，他与调查员之间的关系可以成为另一条争取警方支持的途径。

哪怕已经坐上了轮椅，克拉格仍然是个健壮的人，而且看起来仍能朝走近他的恶棍饱以重拳。他是个脚踏实地的人，除非完全信任自己的同伴，否则他不太可能透露太多他面对黑暗势力的过往。

克拉格初遇神话是在模组《深红符印》(Signs Writ in Scarlet，出自混沌元素1993年的模组集《邪恶圣礼》(Sacraments of Evil))中，再遇则是在《永恒之王》(Once and Future King，Pagan Publishing1996年的扩展书《金色黎明》)中，与他一同遭遇神话恐怖的还有他当时的上司克利夫兰探长，克利夫兰与巴林顿颇有相似之处，这也是克拉格选择了指导这位年轻的警察的原因之一。

- **形象描述**：有一头稀疏白发，身穿得体便装，体格仍如当年青壮时。无法行走，只能使用轮椅。
- **特质**：精明而富有洞察力，意识到了有黑暗力量潜伏在人类感知之外。
- **扮演引子**：对危险极为敏感，能对巴林顿督察施压，让他勉强与英雄们进行一些合作。如果他知道了此事潜在的神秘学联系以及英雄们在拉巴林顿督察入伙时遇到的麻烦，那么他可能会通过巴林顿或米奇·马奥尼了解到英雄们。

艾德乔，26岁，*扎赫拉·沙菲克的狂热追随者*

- **联系**：**帝国香料**，第256页。



在艾德乔从埃及初到英国时，扎赫拉·沙菲克从大街上收留了他。因此他对沙菲克忠心耿耿。这位忠仆在帝国香料负责帮忙打扫和送货。他平时睡在店里。艾德乔已被招募进了教团，并对他的女主人极为仰慕。他有些反应迟钝，并经常分心。

- **形象描述**：又高又瘦，穿着脏兮兮的工装裤。
- **特质**：被动又顺从（对沙菲克），对那些敢于威胁女主人的人极为易怒。
- **扮演引子**：出没于帝国香料；如有找麻烦的人上门



对页·伦敦市中心地图

关键地点

1 大联盟运河
2 国王十字车站
3 圣潘克拉斯车站
4 尤斯顿车站
5 格雷律师公会
6 利物浦街车站
7 大英博物馆
8 史密斯菲尔德市场
9 彭赫基金会
10 圣巴多罗买医院
11 邮政总局
12 历史档案馆
13 《独家秘闻》报社
14 英格兰银行
15 迈尔斯·希普利的家
16 皇家司法院
17 圣保罗大教堂
18 蓝色金字塔俱乐部
19 《泰晤士报》报社
20 律师公会及预备律师公会
21 考文特花园
22 布莱克法尔车站
23 国王学院
24 布莱克法尔桥
25 皇家学会
26 南华克桥
27 伦敦塔
28 伦敦国家美术馆
29 伦敦桥
30 滑铁卢桥
31 查令十字车站
32 伦敦塔桥
33 伦敦图书馆
34 海军部
35 陆军部
36 海德公园
37 滑铁卢车站
38 格林公园
39 圣詹姆斯公园
40 威斯敏斯特桥
41 白金汉宫
42 议会大厦
43 威斯敏斯特教堂
44 兰贝斯宫
45 象堡车站
46 兰贝斯桥
47 沃克斯豪尔桥



泰晤士河



伦敦城

图例

—— 铁路

0 ¼ ½

比例尺单位：英里



初步调查

一位漫不经心的编辑和一位饱学的绅士为渴求答案的调查员提供了诱人的信息与线索。

这一部分着重于调查员们掌握的两条有关于伦敦的关键线索：《独家秘闻》的米奇·马奥尼以及彭赫基金会的爱德华·加维根。

自马奥尼处得来的线索将把调查员引向两个支线模组：**切尔西之蛇**（第215页）与**德比郡恐怖事件**（第227页）。他所带来的第三个故事则将牵扯到**苏豪区凶案**（第250页），直接与黑法老兄弟会有关。在**兄弟会的阴谋**（第262页）中，核心剧情将再度开始推进，这一部分将假设调查员们开始了对爱德华·加维根与亨森工造之间的交易以及米斯尔宅的调查，由此最终引向本章的结尾。

独家秘闻

调查员与杰克逊·埃利亚斯的旧友会面，并被引向三个谜团。

- **联系**：肯辛顿为调查员提供了米奇·马奥尼这个名字（**普罗斯佩罗出版社**，第128页，美国）。
- **联系**：如果调查员错过了肯辛顿的线索，他们或许能从与杰克逊·埃利亚斯先前的往来书信中找到马奥尼的名字，或者他们也可能在伦敦时偶然读到了一份《独家秘闻》并对上面那些耸人听闻的故事起了兴趣（在巴林顿警探的桌子上或许就能看见一份）。

《独家秘闻》的办公室位于舰队街的一座破旧建筑三楼，离卢德门广场不远，很容易找到。米奇·马奥尼很久前就通过电报获知了杰克逊·埃利亚斯的死，他对此深感悲痛。虽说开始他会显得有些拘谨和谨慎，没过多久他就喜欢上了调查员并乐于听他们分享目前为止的调查进展。虽说马奥尼迫不及待想要为他们提供帮助，但如果调查员表现得像是无能之辈，他的态度就会急转直下。

马奥尼对杰克逊·埃利亚斯的了解

马奥尼回忆称埃利亚斯近日来过伦敦，并承诺称将带给马奥尼一个关于邪恶教团在城市的心脏地带运作的故事。埃利亚斯暗示这些邪教可能人脉广泛，但没有给出任何切实的证据。马奥尼没能听到那个故事，而若是能得以一闻的话那他会很高兴，如果调查员能为他讲述此事那些道德沦丧的细节，那他会付给他们最多十五英镑（75美元）作为回报。

当然，对其他任何古怪、低俗或血腥的故事，马奥尼也是照单全收，对可爱模特身穿内衣的照片（还有诸如“她的康沃尔假期”这样与之搭配的故事）他也同样开价不菲。作为一名专业人士，马奥尼很注重事实真相，除非抛开事实真相更有得赚。

调查员可以从马奥尼处获知如下信息：

- 埃利亚斯从未提起那个教团的名字，他也没有提起他日渐增长的怀疑。
- 埃利亚斯热衷于浏览《独家秘闻》的往期报刊并且挑拣出了一些吸引他的故事。马奥尼也欢迎调查员也这么做，但他会回忆说埃利亚斯看起来只对三篇故事特别感兴趣。
- 埃利亚斯感兴趣的三篇故事都未署名，马奥尼表示他可能是根据电报和特约记者提供的报道改写了它们，“来让它们读起来更爽一点！”（**埃利亚斯的报纸调查**，见下文）。
- 马奥尼不知道埃利亚斯是否跟进调查了这些故事。埃利亚斯当时看起来匆忙又绝望，不久之后他就离开去了纽约（因为他被加维根发现了，但马奥尼不知道这一点）。就马奥尼所知，彭赫基金会与爱德华·加维根都可谓光明正大。

守秘人提示：如果调查员未能获得将他们引向彭赫基金会的线索，可以让马奥尼“记起”埃利亚斯曾提及他安排了一次与基金会主任的会面。

埃利亚斯的报纸调查

埃利亚斯对往期《独家秘闻》中的三篇故事产生了兴趣。前两篇故事——**卡莱尔文档：英格兰#1《切尔西之蛇》**（本页）和**卡莱尔文档：英格兰#2《德比郡怪物》**（第194页）——引向与战役核心无甚关联的支线冒险，但第三篇——**卡莱尔文档：英格兰#3《苏豪区凶案》**（第195页）——则与黑法老兄弟会有着直接关联。

虽说马奥尼能够回想起这三篇故事的标题，但他记忆里的细节已经模糊不清。除非调查员能说服马奥尼帮忙，否则他们需要自己翻遍往期报刊寻找这些文章。无论如何，找到这三篇文章需花费1D4+1小时，如果能通过图书馆使用检定则只需一个小时。在找到文章后，马奥尼会翻看他的笔记本并给出下列信息。

- **卡莱尔文档：英格兰#1**：这个故事的灵感来源于一场不太成功的小型展览，举办它的是一位名叫迈尔斯·希普利的艺术家。这位艺术家在笔记中记录的住址是伦敦切尔西霍尔拜因马厩街6号，邮编SW1W。

卡莱尔文档 英格兰#1

独家秘闻

惊天油画狂潮

本地艺术家以怪奇画作讥讽“超现实主义者”

现在，收藏家们有了购入一些惊悚画作的机会，这些油画上的场景恐怖至极，有如乃至远胜过世界大战。但在残酷之外却又更富异域情调。

伦敦艺术家迈尔斯·希普利的作品一直广受收藏家追捧，其单幅画作最高曾卖出300英镑的高价。本报记者曾看过不少迈尔斯·希普利的作品，并认为它们令人厌恶至极：被蹂躏的少女、将人内脏扯出的怪物、阴森怪诞的风景还有可怖的面孔，这还只是希普利噩梦般画作的一小部分。

虽然内容令人反感，但这些作品的构思与呈现都逼真至极。希普利先生的想象力卓越超群，这些画看起来简直就像他是参考着异星之地的照片创作出来的——绝非是地球！据称这位艺术家与有着强大生命体存在的“其他维度”拥有联系，他只是将眼前所见画了出来。

希普利先生来自工人阶级，并未受过正规艺术教育，但他仍在成千上万人失败的地方做出了自己的成绩。艺术评论家称希普利为欧洲大陆上的超现实主义艺术运动给出了一份英国式的答卷。那些饱受争议的运动实践者一直没能说服英国佬，绘画某一事物的方式远比所画内容更重要。向希普利先生揭露那些骗子的做法致敬！



DON'T FAIL TO SEE NYARLATHOTEP IF HE COMES TO PROVIDENCE. HE IS
世界地图
WONDERFUL. HE HAUNTS ONE FOR HOURS AFTERWARDS. I AM STILL SHUDDERING AT WHAT HE SHOWED.
北冰洋
格陵兰
BEAUFORT SEA
BAFFIN BAY
HUDSON BAY
加拿大
ICELAND
美国
太平洋
大西洋
MEXICO
GULF OF MEXICO
CUBA
ANTILLES
CARIBBEAN SEA
HONDURAS
NICARAGUA
GUATEMALA
SALVADOR
COSTA RICA
PANAMA
VENEZUELA
COLOMBIA
ECUADOR
秘鲁
利马
巴西
BOLIVIA
PARAGUAY
URUGUAY
阿根廷
OCEAN
Vancouver
San Francisco
Los Angeles
Chicago
Montreal
New York
Washington
Mexico
Rio de Janeiro
Santiago
Buenos Aires
Montevideo
Asuncion
La Paz
Bogota
Quito
Arctic Circle
Tropic of Cancer
Equator
Tropic of Capricorn
SPAIN
Lisbon
Madrid
MOROCCO
MAURITANIA
Villa Cisneros
LIBERIA
卡莱尔探
行进
By Olivier
PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH WGAH'NAGL FHTAGN

1925年



探险队的
路线

Sanfilippo *

通俗调整：马奥尼遇袭

马奥尼焦急地向调查员所在的旅店打来一通电话，声称有可疑人士正在《独家秘闻》办公室外游荡，这应该足以提醒英雄们邪教徒即将发起攻击，并让他们得以在邪教徒进入办公室袭击编辑的那一刻抵达现场。守秘人也同样可以在英雄们正身处报社内时发动袭击，或许他们正回访此地来询问马奥尼进一步的信息，或是前来翻阅更往期的报纸存档。

将邪教徒的人数增加至八人。虽然他们此行前来是为了杀死马奥尼，但如果遭遇强敌，那么他们也会逃窜；双方可能会在伦敦的屋顶之间展开一场追逐。即便有邪教徒被活捉，他们也拒绝对话，相比起死亡，他们更惧怕加维根。英雄们至多也只可能确认加维根是这次袭击的幕后黑手。使用第287页**普通兄弟会邪教徒（英国）**的数据——别忘了使用其中提供的通俗数据。

四处打听杰克逊·埃利亚斯

如果调查员想要去伦敦的各大著名研究机构进行一番常规调查，那么他们所去之处的图书馆员以及记者等人或许能够回忆起与埃利亚斯交谈的经历。

所有接触过埃利亚斯的人都能回忆起他当时显得有些摇摆不定、紧张不安，且举止匆忙。有些人可能还会说他们觉得埃利亚斯当时看起来十分惊恐，因为他一直在四处张望，就好像有人正在跟踪监视他。可能还会有一两个人觉得他当时的行为粗鲁无礼。

如果询问他们对埃利亚斯调查工作的印象，大多数人都会提及当时这位记者正在寻找有关卡莱尔探险队及其重要成员的信息。有几人还会提到埃利亚斯对彭赫基金会以及近来城中埃及人谋杀事件的兴趣。

需要注意的是，在英国所有调查员能见到的人中，只有爱德华·加维根对埃利亚斯当时在英国的行踪知根知底——但他可不太愿意分享这些信息。

独家秘闻

怪物杀人事件让警方困惑不已！

杀人野兽中枪但仍存活？

上月，两起谋杀事件以及针对第三名受害者的严重袭击事件让德文特河谷的居民陷入了震惊之中，至今仍未有针对这些可怕袭击事件肇事者的合理解释。

当时，小埃代尔的农民乔治·奥斯古德与居民莉迪亚·珀金斯连续两夜在两场明显无关的谋杀案中被撕成碎片。在第三天晚上，车轮制造工哈罗德·肖特险些被杀害，但他赶走了袭击者，并描述称那是一只“狰狞的怪物”。

据小埃代尔警察局称，在肖特先生遇袭当晚，有一只狂犬被射杀。警方认定此事已经结束。然而在此之后，当地居民仍表示称他们有目击或听见一只诡异的野兽潜伏在当地。据报道，小埃代尔的居民仍因这只野兽在月圆之夜发出的怪异嚎叫而彻夜难眠。

《独家秘闻》的读者们，请注意你们与本权威报刊之间长期的《危险协议》，并注意德比郡峰区那些风景如画的山丘已被宣布为高危险地带！中部地区的居民请在夜间留在室内，并向警方和《独家秘闻》报告所有的神秘事件。

- **卡莱尔文档：英格兰# 2**：这个故事来源于德比郡本地报纸的一篇文章，马奥尼发现了这篇文章并为《独家秘闻》改写了它。关于它的笔记不多，仅提及了发生在位于德比郡的村庄小埃代尔的谋杀事件。
- **卡莱尔文档：英格兰# 3**：马奥尼记得埃利亚斯认为这一连串谋杀都是有关联的。埃利亚斯曾带着他的调查成果前去拜访苏格兰场的巴林顿督察。

卡莱尔文档 英格兰#2

调查地点

战役中的关键线索主要来源于文中所述的关键地点与NPC，但文中对背景方面的信息与调查未作详细设定，这让守秘人能够依其需求自行设计此类调查。下面是一些调查员可能进行调查研究的地点（除下述外还有许多其他地点），守秘人可以利用下面提供的地点来增添额外的风味与细节。

大英博物馆（大罗素街）：这里收藏有来自全世界的各种无价之宝，例如罗塞塔石碑。这座博物馆也同时是大英图书馆的所在地，但图书馆只有阅览室对公众开放。调查员只要证明自己的学术资历，便可获取免费的阅览证，他们可以借此请求将某本特定的书籍送到自己座位上。博物馆每日上午九点到下午六点开放。

伦敦图书馆（圣詹姆士广场）：一座会员制图书馆（每年会费10英镑），这里存有完整的《泰晤士报》往期备份，以及关于宗教、神秘学、旅行和传记的全面收藏。外国游客可以申请短期会籍以稍稍减少会费。调查员在这里可能会与许多著名（或在未来闻名）的会员擦肩而过，其中包括拉迪亚德·吉卜林，阿加莎·克里斯蒂（在她于1926年"失踪"前），伊迪丝·西特维尔，弗吉尼亚·伍尔夫和约翰·贝杰曼（仅例举数例）。

中央通讯社（卢德门广场站）：保有英国大多数报纸的往期存档，此外还存有许多外国的主流报刊。

新闻联合社（临近舰队街）：收集保存有来自英国各地报纸的新闻，这为调查员们提供了一个（仅需少许费用的）研究伦敦外事务的简便途径。

守秘人提示：在两年前的一期《独家秘闻》（见**卡莱尔文档：英格兰#8**）中还有一篇故事，提及了与雾之眷属的遭遇，和**雾生衍体**（第206页）有关。在此建议在那一遭遇发生前不要让调查员找到这篇故事。

如果调查员在与马奥尼见面前已经拜访过了爱德华·加维根并引起了他的注意，那么他们可能被一路跟踪到了《独家秘闻》。如果调查员们随后的行动对教团不利，那么加维根会派出三名邪教徒并以一次仪式性的谋杀杀害马奥尼。调查员可能会通过《伦敦旗帜晚报》得知这起谋杀的消息，又或者，他们也可能在之后拜访报社时发现这一可怕的后果。

独家秘闻

凶杀继续！

本报悬赏！

24日，上周二，一具身份不明的外国人浮尸被发现于泰晤士河。这是否是所谓埃及人谋杀案的又一个受害者？当接受《独家秘闻》询问时，苏格兰场的詹姆斯·巴林顿督察拒绝对此评论。

据本刊的独家消息来源称，受害者曾遭到毒打，而后被刺穿了心脏，这一手法与过去三年间发生的其他谋杀案件存在奇异的相似性。这其中的关联显而易见，但新苏格兰场尚未确认这些死亡事件之间是否存在联系。巴林顿督察及其同事似乎对此困惑不已，对这位穷凶极恶的杀人凶手的抓捕工作也未有进展。伦敦市民疾呼"我们的街道何时才能安全？"

《独家秘闻》的读者们请注意，本权威报刊如今发布一则悬赏，对任何有助于将凶手抓捕定罪的信息，本报现提供24英镑的赏金。保持警惕！

卡莱尔文档 英格兰#3

彭赫基金会

一次对重要埃及学家交流中心与博物馆的拜访，一场与广受尊敬的主任的会面，以及一个了解某些黑暗秘密的机会。

- **联系**：在埃利亚斯的谋杀现场（**410室的线索**，第120页，美国）以及奥马尔·沙克提保险箱（**保险箱**，第347页，埃及）内找到的彭赫基金会名片。
- **联系**：**苏格兰场的巴林顿督察**（第250页）提及加维根曾帮助他调查埃及凶杀案。
- **联系**：瓦伦·贝萨特的供词（**卡莱尔文档：埃及#1**）提及失窃的文物被偷运向彭赫基金会。
- **联系**：在罗伯特·休斯顿于伟大种族城市的总部（**卡莱尔文档：澳大利亚#4**），以及奥布里爵士位于灰龙岛的工坊（**卡莱尔文档：中国#10**）中，都能找到许多爱德华·加维根从他在梅菲尔的家发出的信件。
- **联系**：杰克·布雷迪曾提及爱德华·加维根（**与杰克·布雷迪会面**，第577页，中国）。

如果调查员们在埃利亚斯纽约的宾馆客房里找到了名片（**卡莱尔文档：美国#2**），那么彭赫基金会以及其主任爱德华·加维根对他们来说将是十分合理的调查对象。除此之外，在**苏豪区凶案**（第250页）事件期间获得的线索也将把调查员引向基金会与加维根。

在拜访基金会前预先进行调查的调查员可能会获知以下信息，这些信息可能来自伦敦本地的各路报纸（**图书馆使用**），也可能来自那些知情人的口中（使用任意社交技能）。

关于彭赫基金会

- 彭赫基金会位于伦敦市中心的托特纳姆考特路（今博斯维尔街），靠近莫威尔街和贝利街的交界处（在牛津街以北，大英博物馆以西）。它是一座维多利亚全盛时期风格的建筑。相较于其两侧的建筑，它的层数较少，但天花板更高，因此整体看来显得更加宏伟。
- 公共记录显示该基金会由著名的埃及学家奥布里·彭赫爵士建立于1890年。奥布里爵士作为基金会的主任，监督并资助了多次前往埃及的探险活动。
- 奥布里爵士是1919年卡莱尔探险队的领袖人物，他也同样是在肯尼亚的谋杀遇害者之一。目前担任基金会主任的是爱德华·加维根。
- 该基金会向从事埃及历史和文物研究的学者提供资助。它的业务同时还包括与埃及官方协商许可，以及协助规划探险活动、旅行路线和雇佣当地劳工。
- 基金会在伦敦的楼房被用以存放自古老黄沙之中发掘出的埃及文物，同时也被用作储存与埃及历史和无数东北非探险活动相关信息的文献库。
- 基金会约资助了20场在埃及的发掘活动，其中有十场始于奥布里爵士意外死亡后。不幸的是，在埃及，许多被资助的发掘活动都笼上了一层悲剧的阴影：已经有多人（共计二十人）死亡。其中有少数人是自杀，而其余死者则看起来像是被当地人所谋害。
- 目前，基金会在开罗附近有一场正进行的发掘活动。活动由亨利·克莱夫博士带领，地点位于吉萨高原。

守秘人提示：关于克莱夫博士及其团队的更多信息在埃及章节（**克莱夫探险队**，第307页）。

关于爱德华·加维根

- 社会新闻很少提及爱德华·加维根，但在有关彭赫基金会工作的文章中偶尔可能会找到关于他的注释，他在其中被描绘为一名富裕且在古埃及方面学问渊博的学者，还是奥布里·彭赫爵士的左膀右臂。

拜访彭赫基金会

基金会建筑的正面与侧面被一圈高大的铁围栏环绕。其后方有一处宽到足够车辆出入的送货入口；它双扇的大门常常以两条坚固的铁链锁住。

正门（唯一的公共入口）在周一至周五上午8点到下午6点由一位看门人把守；工作日上午8:30至下午5:00，主入口内会有一名行政人员在桌后值班。在其余时间段，建筑内安排有一位门卫负责巡逻，每小时巡视一次，以保护藏品免受火灾、管道爆裂以及风暴的伤害。基金会的正常办公时间是上午8:30到下午5:30。大多数员工会在中午有半个小时的午餐时间。

建筑内部陈设豪华，共有两层以及一层地下室。埃及藏品馆在周一至周五中午至下午四点开放展览。在这一时段，展厅内会有两名警卫驻守。所有外部的门都十

对页·彭赫基金会地图

彭赫基金会

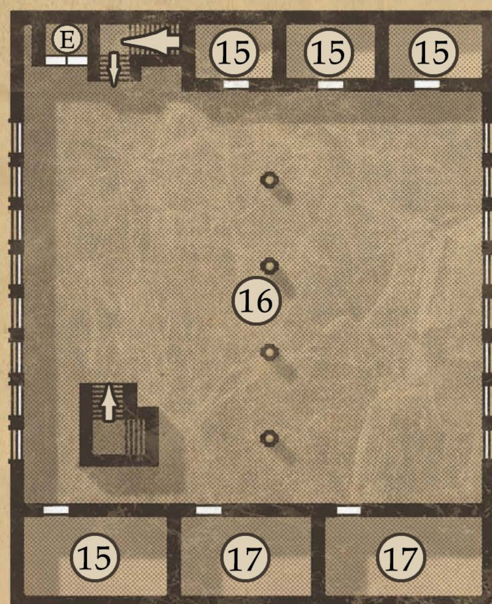
彭赫基金会大楼平面图

0 5 10 15

比例尺单位：码

电梯 - Ⓔ

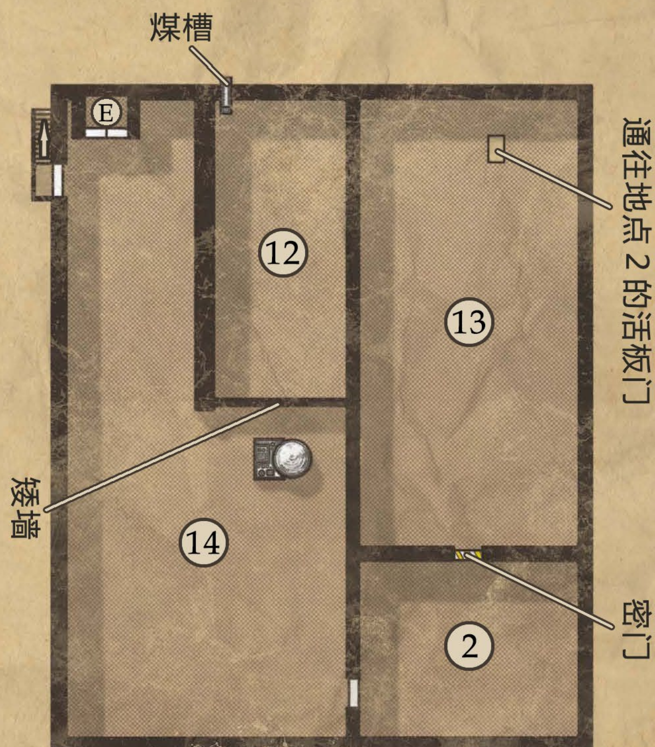
箭头均指向
上楼方向



二层



一层



地下室

图例

1	后院
2	储藏室
3	教研室
4	图书馆
5	等候室
6	加维根的办公室
7	办公室
8	物料间
9	女厕所
10	男厕所
11	访问学者等候处
12	储煤间
13	加维根的密室
14	锅炉室
15	档案室
16	展厅
17	检验室

分坚固且制作精良（需要**锁匠**技能或与STR 200对抗的STR检定）；但内部的门则没那么结实（STR100）。

包括加维根和他的私人秘书托马斯·金纳里在内，于基金会内工作的有行政人员、图书管理员和专家，除此之外还有六名警卫和四名工人。在白天还会有访问学者以及考古学家等人在基金会内进行研究。每晚会有一位清扫女工从下午五点工作到半夜。除部分行政人员外，所有基金会雇员都是邪教徒，而那些行政人员若在加维根的眼中表现得当，那他们也将成为教团的潜在新成员。

守秘人提示：得以进入后院的调查员可以通过**操作重型机械**、**机械维修**或困难**侦查**检定发现外部的进气管，它们向加维根的密室（见**密室（地下室）**，第202页）内输送空气。

卡莱尔文档 英格兰#4

下埃及文物局议事录

有关霍华德·卡特先生对萨卡拉事件中的那些法国游客态度恶劣的传言仍在继续。今年年初，他已因这一事件辞去了下埃及总督察的职务。至于那些游客究竟是否属于法国人在十九世纪后半最喜爱的那种神秘社团的成员，这不在本信件的讨论范围内。但是，我们可以确切无疑地说，没有，也从未有过任何切实证据表明在第三王朝曾有过一位所谓的"黑法老"。这一形象不过是和我们在英国会讲的"黑夏克犬"和"黑安妮丝"的故事一样，是为吓唬淘气小孩而胡编乱造出的民间传说。

63

一楼

基金会的大多数业务都在一楼展开：评估学者并向他们提供资金；就许可和特许与埃及官方交涉；规划路线和日程；以及储存有关埃及——尤其是托勒密时代前的埃及——的实物和信息。彭赫基金会的工作合法而正当，这让它成为了加维根以及兄弟会活动的方便掩护。在本层，对调查员有意义的地方只有加维根的办公室、他的壁橱以及储藏室。

一楼其余的房间包括办公室、供来访学者使用的阅览室以及相关的便利设施。如果调查员假冒成学者，那么他们只需一笔10英镑（50美元）的合理捐赠就能获得进入这些研究机构的许可，有效期为12个月。图书馆内只有与埃及有关的内容，调查员可以花费1D4+1天（成功的**图书馆使用**检定可将耗时减半）找到一段有关第四王朝时期某个类似法老的人物的新奇内容（**卡莱尔文档：英格兰#4**）——这段文字与黑法老有关，加维根一直致力于从面向公众的研究和书籍中抹除有关于他黑暗主人的记录，然而他漏过了这一段信息。

二楼展厅

展厅的窗户又高又宽，其顶端设有使用机械手柄开启的通风口。地板上铺设着大理石，天花板则有20英尺（6米）高。展厅内雅致地摆满了一排排的木乃伊、装有陶器与其他文物的玻璃箱以及雕塑等物。一股静默沉思的氛围弥漫开来。

在展厅里没有任何与黑法老教团或克苏鲁神话有关的东西。展厅前后的档案室里摆满了抽屉文件柜，里面装有无数经过精心检验和编目的古埃及王朝文物。如有需要的话，图书管理员可将某件特定的文物带到检验室中供人查看，但来访者必须是通过认证的学者（需要通过**考古学**或**历史**检定，或持有推荐信）。学者在研究该文物期间会被锁在房间里。而在研究结束后，这名学者可以敲门请求离开，那件文物则会被送回原箱或档案处。

与爱德华·加维根会面

加维根的私人秘书托马斯·金纳里负责处理所有的会面请求，他不会让那些只是浪费时间的家伙去见他的主人。当然，如果加维根已经知道了调查员（或许是事先得到了纽约的穆昆加·姆达里的警告，也可能是被艾丽卡·卡莱尔告知过他们对卡莱尔探险队的兴趣），那么他会告诉金纳里接受调查员的会面请求。此外，如果调查员提及了杰克逊·埃利亚斯的名字，那么要安排一场与爱德华·加维根的面谈也不是难事。加维根很有兴趣弄清楚调查员对埃利亚斯及其调查的了解，以及确认调查员在这些事务中所扮演的角色。

在赴约之后，金纳里会前来迎接调查员，带着他们沿着一楼的走廊前往加维根办公室外的等候区并邀请他们落座。在调查员等待的时候，金纳里会坐在自己桌旁书写信件以及整理文件。试图与他交谈只会无果而终，金纳里拒绝回答问题，并表示自己现在很忙，且加维根先生一会就到。偷看桌上的文件则只会看见普通的信件，没什么值得调查员们注意的内容。

在几分钟后，爱德华·加维根大步走入他的办公室，他热情地向调查员们打招呼请他们入内。加维根举止友善，且看似坦率。

在调查员们进入那间镶木的豪华办公室后，让他们进行一个**侦查**检定：成功可以发现在一处角落的地板里有一个内置的现代保险箱，它的门微敞着。如果调查员检定失败，那么让加维根佯装“发现”保险箱门开，他会上前将其关上并说“再小心也不为过”。这个开着的保险箱实际上是加维根的计策——详见第200页**加维根的办公室（一楼）**。

加维根关于杰克逊·埃利亚斯的说法

如果调查员用杰克逊·埃利亚斯的名字开启话题，加维根会承认埃利亚斯先生曾经就奥布里爵士加入卡莱尔探险队一事与他交谈过。他对埃利亚斯先生的死讯表示悲伤。

加维根声称他与埃利亚斯只见过一面，这位记者为探讨基金会的工作安排了这次会面。埃利亚斯当时声称他正在收集有关基金会支持卡莱尔探险队的背景调查。加维根称他很乐意谈及基金会在提供资助以及协助安排旅行许可等事务中所扮演的角色。那场会面很短暂，而在与埃利亚斯先生道别过后，加维根就再也没听说过他的消息。

在谈及杰克逊·埃利亚斯时，需要通过极限的**心理学**检定才能发现加维根对此有所隐瞒，同时察觉到加维根在提到埃利亚斯时略显鄙夷。但即使调查员对此追问也无法让加维根多谈，他只会更换话题（卡莱尔探险队或带调查员们参观展厅），而如果逼问太紧，他会直接结束这场会面。

加维根关于卡莱尔探险队的说法

罗杰·卡莱尔从“某个非洲女人”那里听来了一些消息，与埃及历史中某个鲜有人知的时期有关，而奥布里爵士长久以来一直对这一时期颇感兴趣。据说在这一时期，一位巫师统治着尼罗河谷。可惜，加维根笑了笑，这一消息后来被证明只是个骗局。在埃及，那个非洲女人携着探险队近3500英镑的资金一同消失了。“我们可都是体面的绅士，不是吗？卡莱尔觉得丢掉的那些钱不值一提，但他非洲恋人的背叛让他深受打击。”

海帕蒂亚·马斯特斯担心埃及的酷热与此行的失望会深深影响她与卡莱尔的健康，因此她提议队伍前往相对凉爽的肯尼亚高地度过夏日，这还能让她有一个用新镜头拍摄非洲野生物的好机会。然而在抵达此地后，探险队却不慎误入了一片可疑的区域，并为此付出了生命的代价。大部分有关探险队的记录都在这次事件都丢失了——奥布里爵士随身带着它们，以便时刻保持对它们的印象，并继续研究。

”他现在在哪，那些记录就在哪。”加维根这样说并结束了有关探险队及其记录的话题。如果调查员暗示奥布里爵士一定向基金会写过信，加维根会承认这一点，但解释说那些信件大多数都是关于年轻的卡莱尔的，把这些文档展示给外人相当不道德。“那都是些与探险队工作无关的私人事务。我想你们也一定同意不能让这种东西流入那些下流媒体的手里。”

如果被问及，加维根会承认基金会是彭赫家族财富遗产的唯一继承人，但这样的窥探会让他感到被冒犯并会导致面谈戛然中止。不过除这一问题外，他很乐意讨论探险队的发现。

加维根随后说探险队的确找到了一些来自其他时代

的有趣文物，并挖出了不少探沟以协助奥布里爵士对达哈舒进行系统性的研究。他们还在吉萨金字塔西部的荒原上找到了一些次要的遗址。一些文物被借给了大英博物馆，一部分不太重要的则被存放在了彭赫私人收藏中。

这些物件中的大部分仍在开罗的埃及博物馆进行汇整，但加维根迫不及待地想要向调查员们展示被带回英国的那些“小小奇迹”，他带他们来到楼上的展厅，并向他们展示不计其数的雕刻碎片、破罐子、缺鼻子的雕像以及描绘着光滑的猫，还有身披薄亚麻布的男女的浅浮雕。这场游览之中没有任何值得注意或与卡莱尔探险队有关的东西。至于加维根的历史知识，通过一个**考古学**检定就能发现他在这一方面可谓无可指摘，但他的沉闷乏味和长篇大论都让人恼火——加维根的计划是了解调查员对埃利亚斯本人与其发现的认识，以及弄清他们对整体事件的兴趣。一旦他感觉自己已经从调查员身上套出了所有的信息，他就会结束这场游览并向调查员们道别。

守秘人提示：如美国章节所述，奈亚拉托提普的信徒并不知道约拿·肯辛顿持有杰克逊·埃利亚斯的笔记（**普罗斯佩罗出版社**，第128页，美国）。如果调查员无意之中提及了这一事实，那么加维根会暗自记下，并在会面之后将这一信息通过电报告知纽约的穆昆加·姆达里（假如血舌的领袖仍然活着）。不久之后，调查员们可能就会为肯辛顿的死讯所震惊——他的尸体在家中被发现时已被砍得粉碎。

彭赫基金会大楼：关键房间

参考旁附彭赫基金会大楼平面图。建筑内的大多数房间都用于进行基金会的日常运作，而下述区域则包含有与调查员关系更为密切的信息。

加维根的办公室（一楼）

加维根的办公室干净整洁，他的书桌上通常也不摆放文件。除了北墙旁放置的一排柜子外，镶木的墙面上只挂着两幅大幅的油画：其中一幅上是埃及金字塔，另一幅上则是尼罗河的景象。如果调查员有时间搜寻这个房间，那么下列事物可能会引起他们的兴趣。

卡莱尔文档 英格兰#5

本公司根据此空白页面背侧条款与条件传送与接收信息

WORLD-WIDE TELEGRAPH SERVICE

全球电报服务 WWTS

NUMBER 29 | SENT BY NT/CA | RECD BY A. Peters | CHECK H. Gainsburgh

Dated 06/11/24 Received at TT/LDO

费用 埃及开罗，全款结清

请于英国伦敦，主教门大街，泰晤士终端接收

1924年11月6日——吉萨发掘顺利 结束
全如计划进行 结束
孟卡拉工作进展迅速 结束
感谢协助 结束
帮助甚大 结束

H·克莱夫博士

BLANK FORM No. 014

未锁的地板保险柜：保险柜中装有一沓白色的一镑纸币，纸币反面都有加维根的手写签名，总共有100镑（500美元），这些钱是加维根从他在伦敦的银行中取出来的。如果调查员在谈话开始前就开始监视加维根，那么他们可能会看见他从银行回到办公室。作为一名高超棋手，加维根打算略施小计，诱骗调查员偷走这些极易辨识的钱（倘若他们之后会返回这里搜查办公室的话）来判断他们的动机。

照片：在书桌上的一个银相框里有一张小照片，上面是一座壮观的三层乡村豪宅。如得以上前仔细观察照片，调查员们可以发现其右下方的小字"米斯尔宅"（**米斯尔宅**，第269页）。

电报：在书桌一个锁住的抽屉里有一张近期的电报，来自亨利·克莱夫博士，他向加维根报告了吉萨高原发掘的最新状况（**卡莱尔文档：英格兰#5**）。

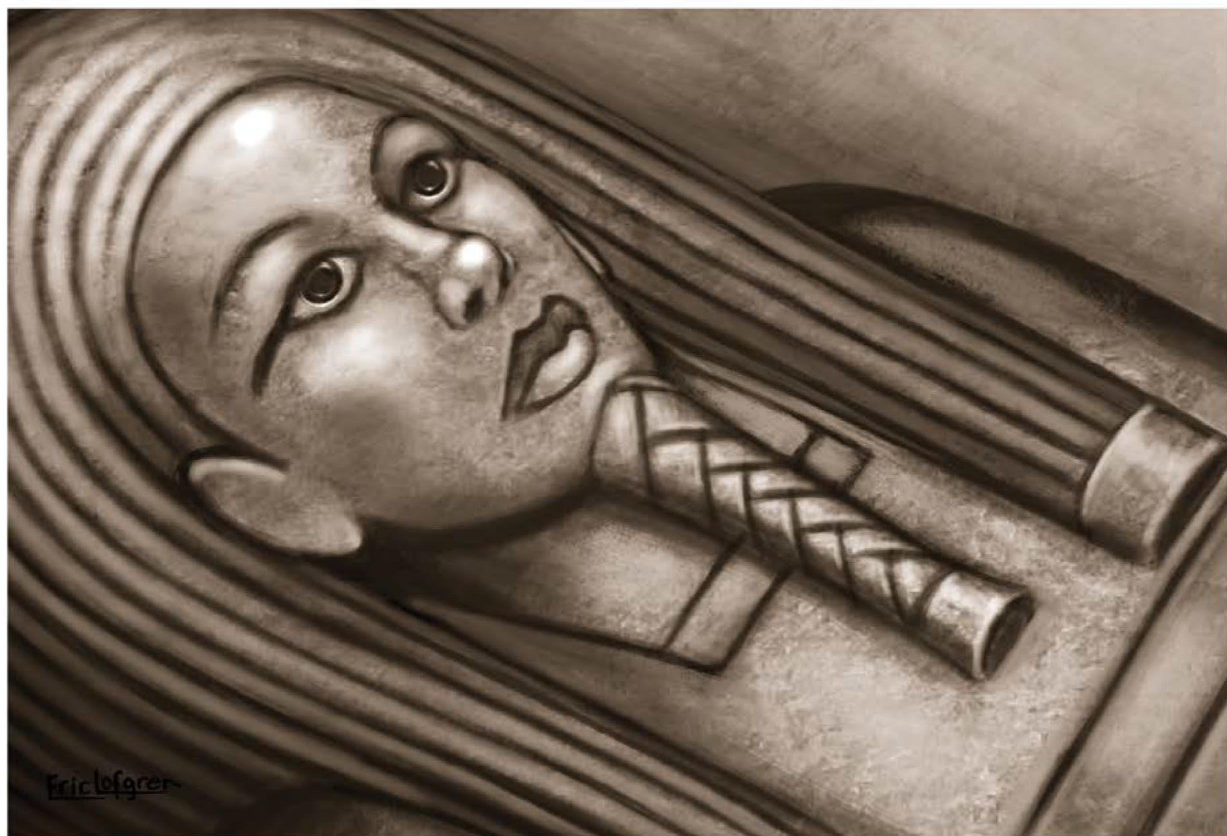
密门：北墙中央位置的柜子里隐藏着一扇密门。如果打开柜门，可以发现柜内是空的（不像其他柜子那样放着玻璃杯、酒瓶、书本等物）。开启密门的机关可以通过困难难度的**侦查**检定发现。密门后的通道让加维根能在不为人所知的情况下前往**储藏室（一楼）**。

储藏室（一楼）

储藏室的门锁着，加维根把钥匙放在他的外套里，另一把钥匙则在警卫们那里。通过加维根办公室的密门也同样可以进入这里。

盒子、板条箱、旧家具还有卷起的地毯等东西堆满了这个积尘的房间。如果从正门进入，那么各类箱子会遮挡住房间内部，调查员需要搬开不少箱子才能前往房间后方。箱子上都覆盖着一层薄薄的灰尘，证明这里已经有一段时间没人来过了。显然，如果调查员在搬动箱子时粗心大意，制造出许多声响，那他们很有可能会引来警卫的注意。

如果通过加维根办公室中的密门进入储藏室，那么调查员几乎马上就能发现这条通道经常有人使用，因为在地板上的厚厚灰尘间有一条清晰可见的行迹。通道通向房间后方，一旁的地面上放置着一只空的木乃伊石棺（状况相当糟糕）。各式各样的箱子围绕在石棺旁的区域，



通往加维根密室的石棺

卡莱尔文档 英格兰#6

欧内斯特·惠特菲尔德公司
伯 明 翰 分 部
定制铸铁
保险柜与保险箱
"我们的勤恳换来您的安全"

订单号 P.1015?　　年份 1922

3月13日	铸铁"步入式"保险箱定制	108磅
	6月16日交付安装 亨森工造 德比	24磅
	共计	132磅

付讫

构建出了一道遮挡房间后方的屏障（也就是说，如果从正门进入，几乎不可能看见木乃伊石棺）。木乃伊石棺的顶端几乎没有灰尘，且有些磨损。

如果这具石棺上的一只或两只眼睛被按下两次（如有必要的话，或许能通过**侦查**检定揭示出这一点），箱子会被一台电动马达推到一旁，显露出一道通向下方的陡峭楼梯——见**密室（地下室）**。楼梯旁的一个控制按钮可以关闭入口。如果使用蛮力，这个木乃伊石棺也可被移走（困难的STR检定，如果两人协力则变为普通难度）；移走石棺打开入口将破坏机关，使入口一直维持在开启状态。

密室（地下室）

这个宽敞的房间被一尺厚的混凝土四面封闭，且实际上独立于整座建筑，就好像一只大盒子中的小盒子。那段被封住的楼梯（藏在**储藏间（一楼）**的木乃伊石棺下）主要由加维根使用。南墙处有一道密门，用于将更大件的物品推入——这扇门位于墙的另一边，这座建筑的主地下室里，它隐藏在一排架子后，还被空的包装箱重重遮挡。此外，如果有人在主地下室窥探一番，他也能发现一些表明这间密室存在的蛛丝马迹——主地下室内有几处细小且未被仔细遮盖的管线：一根电线从主保险丝盒中直接穿墙而过，同时穿入墙中的还有冷热水管，以及一根连入建筑锅炉室的供热管道。所有这些看似平常的供应管线都暗示了在地下室有另一个房间。此外还有一根从屋顶直通地下密室的进气管，被用于配合气泵通入新鲜空气。如果仔细研究过建筑后方，那么通过成功的**操作重型机械**、**电气维修**或**机械维修**技能便可辨认出通向密室的进气管。在主地下室进行类似的检定（或通过**侦查**检定）也能辨认出穿过煤槽墙的供应管道。

在进门处左手边的墙上有一个灯的开关（除非特意寻找，否则要通过**幸运**检定才能发现），开灯可以让房间亮堂起来，否则调查员将只能面对一片漆黑。但无论有无亮光，空气中都会弥漫着一股早已燃尽的蜡烛的气味。在有亮光后，调查员便会看见保养良好的家具（书桌等各式桌椅）、成堆的盒子与板条箱、一个华丽的箱子、一个书架还有墙上悬挂的一系列画作。

加维根在此地准备和实验魔法，他也用这里储存尚未搬去他在埃塞克斯的庄园米斯尔宅的文件。房间里储存着各式用于施放神话魔法的材料（粉笔、蜡烛、几瓶血液、干燥的人类皮肤等），还有记载着法术的可疑卷册。

书桌旁有一片舒适的学习区，里面还有可供进行小型会议的座位。书桌旁的两个盒子里装着可供三天的罐头食品与饮水、蜡烛、火柴、换洗衣物以及类似的应急物资。房间中其他值得一提的物品如下述。

书桌：在一个抽屉里有一支.32左轮手枪和一盒子弹、几本假护照以及好几捆五镑和十镑的旧钞票——共计2000英镑（10000美元）。在书桌下有一个结实的铁箱子（2x2x1英尺），里面装有各种杂项文件（见下）。

文件：包含各种货物和服务的收据，其中包括向德比的亨森工造运送木材、煤炭、铁锭、铜线以及一只昂贵的铸铁保险箱的交货单（**卡莱尔文档：英格兰#6**）、伦敦菲利斯父子公司一辆卡车六个月租金的收据以及一封来自莱姆豪斯罗普梅克菲尔德的普尼特·乔杜里先生的信，信中提及了一艘名为"象牙之风号"的船上那些运往上海的"杂项古董"的仓储和运输状况。在这叠收据下，有一张边缘卡在盒子一角的名片。（**卡莱尔文档：英格兰#7**）

卡莱尔文档 英格兰#7

帝国香料

沃德街76号
苏豪区
伦敦W1F

艺术品：室内有一处由古代圣像、塑像和壁画组成的小型艺术画廊，这对加维根这一行的人而言再自然不过；然而这些艺术品描绘的是各种各样的克苏鲁神话神祇与生物的亵渎荣光（详情见下）。这些艺术品被悬挂在砖石和灰泥墙面上，以螺丝固定。

守秘人提示：多年来，由基金会资助的各路探险队一直将描绘克苏鲁神话的艺术作品带回给加维根保管，以此来防止它们的存在可能引发的一系列研究。这些艺术品大多数出自埃及人或原始苏美尔人之手；通过成功的**考古学**检定可以确认所有艺术品都相当古老——大多数可追溯至第二十二王朝（公元前943-公元前730，第三中间时期），但其中有一件形似法老的小雕像，其面部为一团被雕刻得错综复杂的蠕动触须，可追溯至第三王朝末期（公元前2650至公元前2575，古王国时期）。通过成功的**克苏鲁神话**技能检定可以揭示出这些艺术品全都指向或直接描绘了神话生物的概念形象。这些艺术品大部分都怪诞可怖到足以引发**理智**检定（总共损失0/1D2）。如果调查员在之后遭遇到了这些神话生物，他们可以回忆起这里对那些生物的描绘。守秘人在描述这些艺术品时，不要直接使用怪物的名字，可以参考以下描述来寻求灵感。

- 一只黑色的有翼怪物，似乎身披肮脏鳞片（拜亚基）。
- 一只有翼的巨兽，有龙一般的长尾和布满獠牙的大口（夏塔克）。
- 一群如人一般潜伏行进的生物，然而在它们毁损的面容上有一双大得出奇的眼睛（潜砂怪）。
- 许多红橙色块或光线聚集在一个高大的黑色身影旁，那人似乎着了火。（炎之精）。

高木箱：几只木箱堆放在一起；除了两只以外其他箱子都已经打开且空无一物。那只封闭的高箱子上用中英双语写着“何方进出口公司，中国上海高阳街15号”，还有以较小的字写的“尊敬的何方阁下”。箱盖可以被轻松撬开，里面有一座腐蚀的黄铜雕像，描绘了一只头戴斗笠的肿胀怪物，在斗笠之下似乎有成团的触手延伸而出。所有触碰它寒冷油滑的诡异表面的人都会感到脊背发凉。**守秘人提示**：这座雕像描绘的是处于可憎的肿胀之女形态下的奈亚拉托提普。看见雕像会引发一次**理智**检定（0/1D3理智损失）雕像的SIZ为100——大约重330磅（150千克）。在这座雕像3码（3米）内施展奈亚拉托提普通神术（肿胀之女）可使法术的成功率增加10%。箱子上的标签指向了上海的何方（**商务绅士**，第553页，中国）。

小木箱：箱上模印有“澳大利亚自治领，北领地达尔文港，伦道夫航运公司”字样以及一个奇怪的符号，看起来像是一个非写实风格的鹿头或是一只有翼生物（**沙蝠之印**，第457页，澳大利亚）。箱上还以小字写有“伦道夫先生私人件”。箱里有一个16英寸（41厘米）高的小雕像，描绘的是一个似龙一般的粗胖形象，它外观邪恶的头颅上遍布着触手。这足以引发一次**理智**检定（0/1D2理智损失）。通过成功的**克苏鲁神话**检定可以辨识出这一形象是伟大的克苏鲁。





守秘人提示：如果触碰小雕像，调查员会感到一阵奇异的刺痛感传遍手臂与身体。除非重要关头，否则守秘人不应该提醒调查员他们的魔法值增加了十点。这些额外的魔法值会留存二十四小时，除非将其用光，否则这些魔法值随后会消失。这尊小雕像每二十四小时可以提供一次这样的效果，最多可以提供四次，随后里面的魔力就会消耗殆尽。箱子上的标签指向了澳大利亚的**伦道夫航运公司**（第464页）。

华丽的箱子：箱子以檀香木雕刻而成，其上镶有亵渎生物的银制雕绘，这些生物拥有长到不自然的手臂，看起来就像是蜥蜴和猿猴的古怪杂交（空鬼）。箱子里有两把银匕首（附魔过，被用于束缚空鬼，见下文，**书柜**）。

书柜：在精美的胡桃木书柜内有几排以玻璃保护的书架，上面摆放着书籍和卷轴，以及藏身于卷册之间的小石罐。这些典籍以德语、法语、俄语、拉丁语和西班牙语写成，还有两册用的是英语。这里总共有十五份卷轴，全都十分古老。

守秘人提示：这些书卷大多数都只是狂人之语，或是对邪异神祇的赞美，或是对深奥神学话题的探讨，或是与奇异的伟大存在交谈的最佳时节。但在其中仍有一些有用的神话典籍：《分裂的地平线》、《德基安之书》与《伊波恩之书》（这些书籍的详情见**附录C：典籍**）。研究这些书籍可以发现一些对奈亚拉托提普以及其他这位外神所用名号的注记，如果守秘人想要借此植入线索或提示，那么对后面的战役而言，这将成为非常有用的资源。举例来说，如果有调查员希望参考某本典籍来整理汇总信息（使用典籍的神话等级，见克苏鲁的呼唤规则书，第175页），那么他可能会发现某个章节提及奈亚拉托提普被某些人称为"血舌"。守秘人可以借助这样的片段对调查员在战役中获得的线索进行引导与巩固。

在十五份卷轴中，有十份是对种种神话实体的赞美诗，这些实体囊括了肿胀之女、沙蝠、血舌以及森之主等等。当然，所有这些都只是对奈亚拉托提普的不同称呼。卷轴中有三份是阿拉伯语，四份是拉丁语，两份是中世纪法语，还有一份以古英语写成。这些赞美诗收集自世界各地，描述了各式各样的仪式与祈祷，其中有许多直接来自邪教的仪式。

剩余的五份以不同语言写成的卷轴则每份都记载有一道魔法。每份卷轴都需要通晓对应的语言才能阅读，并会导致损失0/1D3理智。法术的常规名称被标注在括号中：

- *希腊语*：与提丰空之恶魔相协（拜亚基召唤术）
- *埃及圣书体*：呼唤阿佩普的信使（恐怖猎手召唤术）
- *阿拉伯语*：胁迫那斯那斯（空鬼束缚术）
- *阿拉伯语*：阿塔尔塞美因之灾（阿撒托斯的恐怖诅咒）
- *阿拉伯语*：晒衣陀乃之低语*（梦境发送术）

小石罐（位于书柜中）：内储有一大罐灰烬一样的黑灰色粉末——五份伊本-加齐之粉（见《克苏鲁的呼唤规则书》第261页）。

监视加维根与彭赫基金会

在与加维根会面前后，如果调查员们特别勤快，那他们可能会想保持对彭赫基金会及其主任的监视。

监视爱德华·加维根

加维根每周会夜访一次苏豪区的帝国香料（扎赫拉·沙菲克），而在与调查员们会面后的当晚他就会去一趟。如果调查员尾随加维根，守秘人可以适当地要求潜行检定。沙菲克的店面离基金会只有几步之遥，而出于英国人的习惯，加维根选择步行。

如果加维根发现有人尾随他，他会转而前往托特纳姆考特路上一家名叫响尾蛇的俱乐部。这家俱乐部和邪教活动毫无关系，但这里的食物相当不错，而且有几个俱乐部会员的牌技烂到出奇。在吃饱喝足又赢走70美元后，加维根面带微笑地回到了他在梅菲尔的公寓（**加维**

根的梅菲尔公寓，第205页）。如果加维根尚未派人跟踪调查员，那么从现在开始他便会加派人员。

加维根每月会在圣潘克拉斯车站搭乘一次火车（前往德比拜访**亨森工造**，第262页）。如果加维根在上车前发现有人跟踪（考虑到正处白天且车站人流密集，这不太容易做到），那么他会试图在人群里甩脱调查员，并希望能赶上下一列车出发。而如果没能成功，他会转头回基金会，打算次日再去德比。

加维根每月至少会去一次他在埃塞克斯的乡村庄园，大多数时候会去两次，他会在此进行献给奈亚拉托提普的仪式。通常他会与扎赫拉·沙菲克以及至少两名邪教徒同行（**兄弟会的仪式**，第278页）。

除此之外，加维根的每日行程便是步行或偶尔乘租车从梅菲尔区的公寓前往彭赫基金会。而在晚上他在回家前通常会去响尾蛇俱乐部或某家时髦的餐厅。

守秘人提示：加维根很少前往**蓝色金字塔俱乐部**（第253页），但他的确有可能在这里而非扎赫拉·沙菲克的商店里与她会面——做出这一改变可以让守秘人掩盖沙菲克的身份秘密，因为二人会在外人无法窥探的俱乐部地下室会面。在模组稍后的部分，守秘人可以让两人在大英帝国博览会进行会面，详见第260页的**一次重要会面**。

监视彭赫基金会

没什么反常的事情发生：加维根还有其他各式各样的基金会员工每天来来去去，处理着日常工作。偶尔会有学者要求观察研究和他们领域有关的历史文物；如果询问这些学者，他们也不会提供什么有价值的信息，只会喋喋不休地谈论他们自己的工作项目及其"与学术界独特而有价值的关联"等。

依照守秘人决定，几个在基金会任职的邪教徒可能会在某天晚上下班后前往蓝色金字塔俱乐部。在某个合适的时间，一辆满载可疑人物的卡车会停在基金会建筑后方。这一事件最可能在某天下午发生，但也可能发生在晚上。这辆卡车被漆成暗蓝色，一侧喷有菲利斯父子公司字样。车上的人有些是英国人，另一部分则可能是印度或阿拉伯人，他们下了车，开始在后院闲逛（可能会有两人在大门旁抽烟），并等着一个又大又重的板条箱从后门运出。在箱子被运出后，这些人就会将它搬到卡车上随后开车离开。如果调查员希望跟进，他们可以跟踪卡车前往**莱姆豪斯码头**（第208页）。如果调查员错过了跟踪卡车的机会，那么就让这辆卡车在某天再度前来。

除非调查员特意吸引注意力，否则货车司机不会意识到自己正被跟踪。只要调查员能谨慎地保持一段距离，他们就能跟着货车来到码头（**莱姆豪斯码头**，第208页）。

伦敦的邪教徒们（来自彭赫基金会与蓝色金字塔俱乐部）每月都会乘车前往埃塞克斯的米斯尔宅以举行一项教团仪式（详情见**兄弟会的仪式**，第278页）。

加维根的梅菲尔公寓

加维根在梅菲尔区的公寓位于格罗夫纳街，此地临近海德公园，是梅菲尔区的心脏地带。公寓共有两层：第一层是走廊、会客室与厨房，第二层则有三间卧室、两间卫生间和走廊。

加维根不把任何可疑或与邪教事务有关的东西放在这间公寓。他只把这当作休息场所，并不会在这待太久。

进入这间屋子并不容易。这间公寓坐落于排屋（全都有人居住）间，来此的访客很有可能会被好管闲事的邻居发现；试图在此破门或砸碎窗户风险极大。通过成功的困难难度**锁匠**检定可开启正门，通过普通难度的锁匠检定则可打开某扇窗户。在此建议守秘人要求进行团体**幸运**检定来确定是否有邻居看见了调查员做出的闹剧。

如果调查员搜索房间，除了一些上好的威士忌、精美的家具、昂贵衣物和一间简陋储藏室外，他们什么也找不到。在会客室里的确有些埃及古董（陶器、裱起的莎草纸卷轴等等），但这些古董都是普通物品，和神秘学以及克苏鲁神话没有任何联系。

如果加维根发现有人闯进过他的房间，他会让几个邪教徒在此盯梢几天。如果他相信闯入的正是调查员，那么加维根可能会开始动用**雾生衍体**（第206页）。

闯入彭赫基金会

关于彭赫基金会的警卫布置与安保措施详情见**拜访彭赫基金会**（第196页）。如果调查员已经在被加维根的邪教徒跟踪，那么他们可能会在离开大楼时遭到伏击，又或者他们更有可能在身处室内时遇袭（假如他们于当天闭馆后闯入基金会）。参考房间详述来确认调查员可能会发现什么。

邪教监视

虽然加维根相信调查员是个威胁，但他行事低调，因此不会立即派遣邪教徒去对付他们。相反他选择让人跟踪调查员。当调查员在伦敦活动时，偶尔让他们进行一次**侦查**检定——守秘人可以选择暗骰以免玩家知情。如果成功的话，调查员们会察觉到有人正在跟踪他们。而如果跟踪者发现自己行迹暴露，他们会试图消失在人群中，这可能会引发一场追逐。不幸的是，这些邪教徒对加维根的计划知之甚少，但如果加以逼问，他们可以给出将玩家们引向**蓝色金字塔俱乐部**的信息（第253页）——是否还有其他信息则留待守秘人决定。

起初，加维根只是希望恐吓一下玩家，他会发送匿名威胁，或者派遣一小群无名邪教徒去"给点教训"。使用第287页**普通兄弟会邪教徒（英格兰）**的数据。

如果加维根相信调查员将要把邪教的秘密暴露给公众或以某种方式揭露他与邪教的联系，他将展开直接袭击。这类袭击表现为两种形式：其一为邪教徒打手设下的伏击（使用**大块头兄弟会邪教徒（英格兰）**的数据，第286页），或与**雾生衍体**的恐怖遭遇（见下）。而如果邪教徒了解到调查员正持有哈亚玛的面具或《非洲的黑暗教派》（**姆达里壁龛里的物品**，第157页，美国）这样的神话造物或典籍，那他们也可能发起攻击。此类攻击更多旨在夺取上述物品而非杀死调查员。毫无疑问，调查员的旅馆房间将会因此遭到破坏性劫掠。

如果扎赫拉·沙菲克已经注意到了调查员，那么她可能会发现调查员的利用价值并派遣几名忠心于她的邪教徒监视调查员的行动。如果形势需要的话，这些沙菲克派来的邪教徒会在大事不妙的时候前来"援救"调查员。在调查员们此后与沙菲克面对面之前，他们很有可能对这些援救者的身份一无所知（详见**苏豪区凶案**部分）。

雾生衍体

如果加维根对调查员心怀恐惧或对他们大为恼火，那么他可能会释放出雾生衍体——一种隐形且如胶冻一般的恐怖怪物。此类袭击最有可能发生在调查员们夜间外出时，比如发生于调查员们从**蓝色金字塔俱乐部**（第253页）回来的路上，或进行监视期间。教团有时会利用这些怪物（雾之眷属）的幼体来对付他们的对手。需要注意的是雾生衍体的攻击只会在黑暗的场所或夜间发生。

当雾生衍体接近时，靠近（25尺/8米内）它的人会察觉到一股烧焦头发的臭味，随着雾生衍体接近，这股气味会越发强烈。雾生衍体由来自其他维度的物质构成，因此在地球上并非实质形体。只有诸如手电筒之类的强光才能抵御它——如果被强光所困，或在浓雾突然散去时被阳光照射，雾生衍体会被逐回它原本所在的维度，且无法自行返回。这一过程需要一到两分钟。

雾生衍体的攻击方式是将其柔韧的触须插入目标的口与鼻中，如果目标无法挣脱逃离，他将因此窒息。雾生衍体的攻击只能通过触觉察觉，无法被看见或阻拦。试图与这只怪物进行战斗的调查员在所有战斗检定中承受一枚惩罚骰（他们实际上只能胡乱挥打），大失败则意味着他们打中了一名队友。虽说这只怪物并无实体，但当身处强光中时，它能暂时为人所见，此时它的形态看起来像是一团挥着细鞭般触须的闪光灰云。依据守秘人的判断，借助这类强光的调查员或许可以免受惩罚骰影响。数据详情可参考第284页**人物与怪物：英格兰**中雾生衍体的数据，另参考**附录B：法术**中的雾之眷属加速术。

袭击余波

从雾生衍体的袭击中生还后，调查员们可能会想要知道是否还有其他人遭遇过这些骇人生物。唯一与之相关的信息（**卡莱尔文档：英格兰#8**）来源于《独家秘闻》往期的一则故事，与米奇·马奥尼交谈就可能了解到它。

卡莱尔文档 英格兰#8

独家秘闻

它差点抓住我！

米奇·马奥尼 报道

格拉斯哥市民艾伦·麦克甘先生今年十月在回家路上意外遭遇到了一只黑暗的怪物。在听见他的哭号声后，一位警官抵达现场，发现了困境之中的麦克甘先生，并将他送到了当地警局，在此录下了他的供词。

“就好像你感觉到有什么东西在那，突然转身，但什么也没看见。这只可怕的怪物什么都没有！毛发燃烧的恶臭盖过了当时浓雾的潮湿气味，它四处蔓延，灌满了我的肺，让我呼吸不得。我开始窒息。那东西想杀了我。我看不见它，只能感觉它把恐怖的手指伸进我的嘴和鼻子里！”

前往苏格兰的读者们，在格拉斯哥地区夜间闲逛时务必小心，时刻警惕暗巷中无形的怪物！

可选支线：苏格兰惊惧

如果调查员们铁了心要去格拉斯哥，守秘人可以在此安置一个与麦克甘的遭遇有关的支线模组。在此情景中，两年前，一只雾之眷属被释放到了格拉斯哥的街道上。它在浓雾弥漫的大街上游荡，杀死了许多城中的贫困市民（他们的死因被报告为因毒气泄漏引发的窒息），最终袭击了麦克甘并在之后消失不见。

在《独家秘闻》的那篇文章中没有提及的一点是，当时听见麦克甘挣扎喘息声的那名警官将他的手电筒照向了前者所在的方向，并借此驱散了这只怪物。这名警官瞥见了这只怪物的样貌，但没有报告这一点——虽说这只怪物并无实体，但身处强光中时，它能暂时为人所见，此时它的形态看起来像是一团挥着细鞭状触须的闪光灰云。在被手电筒的光芒驱走后，它逃进了一处下水道开口。如此类怪物的数据（第291页）所述，如果它们能找到诸如洞窟或下水道这样恒常黑暗的地点，那么它们将能在地球上停留相当长的一段时间。因此，前往苏格兰的调查员有可能在拜访麦克甘的途中与这只怪物遭遇。

为何雾生衍体会被释放到格拉斯哥，究竟是谁释放了它？这些问题的具体答案留待守秘人自行决定。加维根是否曾为寻找神话典籍或惩戒敌手而独访苏格兰？又或者，他真的有涉入其中吗？毕竟，他可不是英国唯一一个崇拜旧日诸神的人。

这篇《它差点抓住我!》讲述了艾伦·麦克甘的故事，1923年，他在苏格兰格拉斯哥意外遭遇了一只类似的生物。麦克甘得以逃生，但这次遭遇让他发了疯。马奥尼记得这篇故事来自他在苏格兰的一个熟人，如果调查员们想多了解一点，他还可以仔细翻翻他当初的笔记。根据马奥尼的笔记，艾伦·麦克甘如今已被格拉斯哥附近霍克黑德的戈万区疯人院永久收治。

虽说这属于毫无必要的支线，但调查员可能会想要联络疯人院，守秘人可以让他们与负责麦克甘的布朗医生谈谈。调查员们不必浪费时间往返苏格兰，通过电报或电话交流便已经足够。布朗医生提供不了多少有用的信息，但他可以讲述他所知的情况。

艾伦·麦克甘的疯狂已经无药可救，是格拉斯哥警方在发现他于大街上疯疯癫癫地游荡时将他送往的医院。起初警方以为麦克甘只是喝醉了，但没过多久他们就意识到此人的精神有些反常。自被疯人院收治以来，麦克甘只会说五个字"烧焦的头发"，而且经常一遍又一遍地重复。

下一步

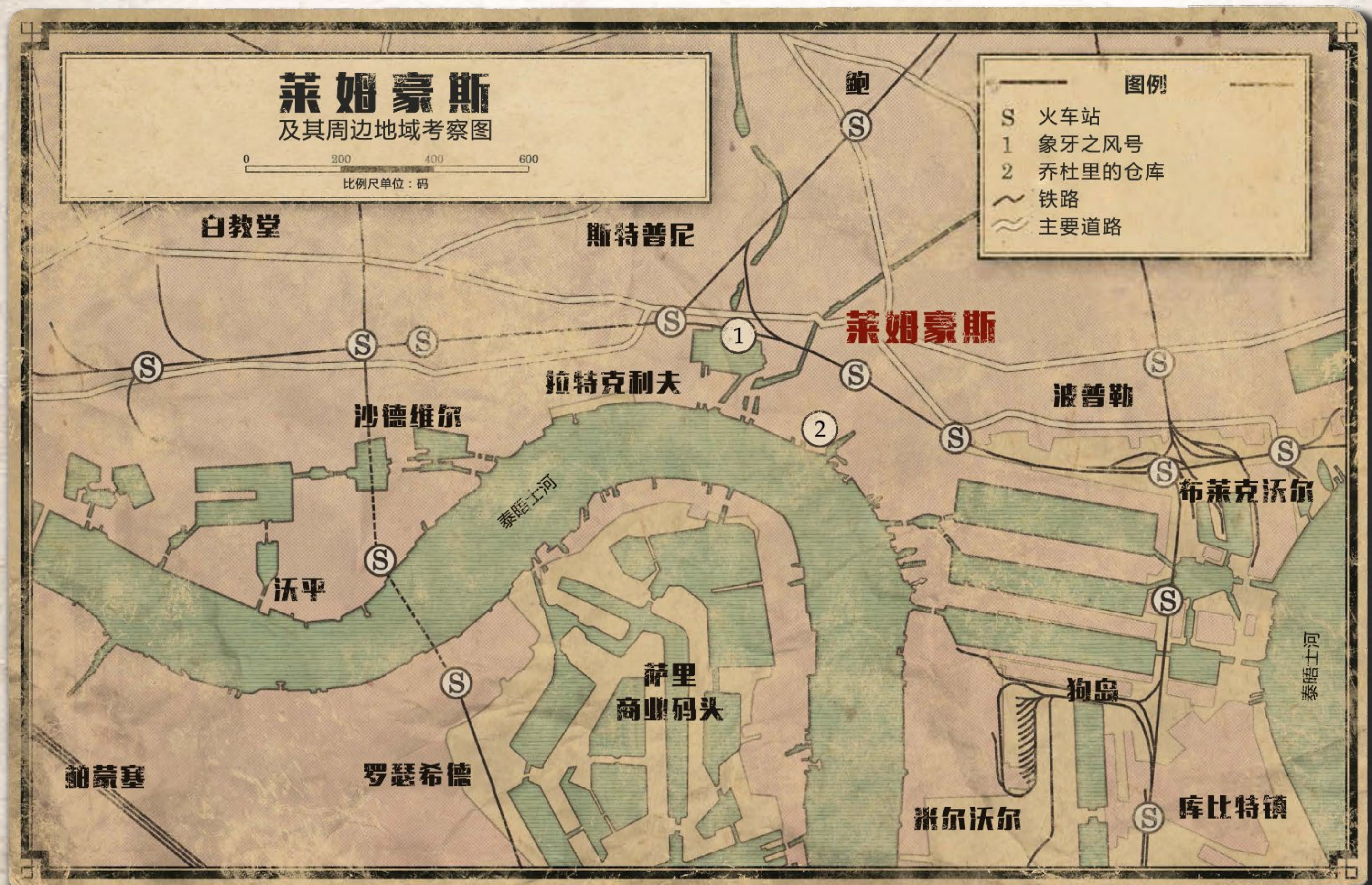
在拜访过彭赫基金会，或许还开始对其监视后，调查员们可能会打算跟踪卡车前往莱姆豪斯（**监视加维根与彭赫基金会**，第204页）。以下部分详述了调查员在普尼特·乔杜里位于莱姆豪斯码头的仓库中可能会遭遇的情况和获得的线索。

如果调查员希望调查加维根与亨森工造的关系并前往德比去现场查看这家公司，守秘人应当参阅第262页的**亨森工造**。

莱姆豪斯码头

- **联系**：彭赫基金会文件（**密室（地下室）**，第202页）。
- **联系**：跟随卡车前往乔杜里的莱姆豪斯仓库（**监视加维根与彭赫基金会**，第204页）。

如果调查员未能获取上述线索，他们也能通过其他方式发现此事与莱姆豪斯码头的联系，以下列出了几种方法建议。



- 基金会的底层职员或被俘获的邪教徒可能会（在适当的劝诱下）被"说服"，他们会提及正向莱姆豪斯码头运送的货物。
- 如果调查员们发现了卡车却没能跟上，他们会注意到车辆一侧所印的"菲利斯父子公司"字样，调查员可以借此对其展开调查。菲利斯先生与其子格伦能够确认彭赫基金会最近延长了一辆货车租期。格伦回忆说他曾见过这辆货车朝莱姆豪斯码头的方向去。

莱姆豪斯是伦敦的阴森肮脏之地，因赌博、流浪汉、瘾君子、异国餐厅及犯罪声名在外。廉价的住房吸引了英国工人阶级，还引来了规模较小的非洲和亚洲社群，其中中国人、日本人和东印度人尤为突出。除本地居民外，来自远近地区的水手也会在码头夜总会闲逛，在赌博、喝酒以及其他种种消遣中花光自己辛苦挣来的薪水。

除了招呼叫卖时外，大多数莱姆豪斯人都缄默寡言。在此保持低调能避免引来不必要的注意，被怀疑窥探别人生意的人则会惹上愤怒的当地人和水手。更重要的是，在此对犯罪与暴力活动睁只眼闭只眼远比多管闲事要安全。虽说不同的社群之间存在贸易往来，但这些社群仍然倾向于封闭孤立，并死守自己的生活方式。

穿着得体，财富外露的调查员会被小偷与劫匪之流盯上。此类犯罪活动最有可能来自莱姆豪斯的英国人犯罪团伙，因为外国社群（大多）倾向于不进行此类犯罪，以避免可能因此而引来的关注。

与当地人交谈

与本地人谈话可能会麻烦重重，因为大多数人既无时间也无意愿去帮那些衣冠楚楚的中上阶层人士的忙，更别说对付那些贫嘴的外国人（比如说美国人）了——他们待这些人就好像对待来自月球的外星人似的。通过贿赂、困难难度的**话术**或困难难度的**威吓**检定才能让那些当地居民开口。而那些显然身处工人阶级之人，或日、中、印裔则能在此得到相对温和的对待——成功的**取悦**、**话术**或**说服**检定都能让交谈进行下去。当地居民能够提供下列信息：

- 此地一直都有许多卡车来来往往，为码头上的船只装卸货物。
- 没错，有一辆菲利斯父子公司的卡车大概在昨天来过这里。停车后它往罗普梅克菲尔德的一间仓库里卸下了一些大箱子。
- 乔杜里先生在罗普梅克菲尔德有一间仓库，他在全球都有进出口业务。
- 乔杜里先生和他的工人会在不寻常的时间段开工。有时候你能在半夜听见他们在半夜搬运货物。他的工人都是些印度水手，而且是群难对付的主顾。

应当注意的是，如果调查员惹烦或伤害到了当地居民，这些人很有可能直奔普尼特·乔杜里处，并把他们所知的那些"外地人"在此打探乔杜里生意的消息全都告诉他。在这种情况下，乔杜里可能会派出几个手下工人去恐吓一下调查员，或至少会查清楚他们为何来此。

跟踪卡车

如果调查员们追着自彭赫基金会出发的卡车一路跟踪过去，它最终会抵达仓库。工人们将箱子卸入仓库中，随后关闭了身后大门。当晚，几个来自象牙之风号（第210页）的水手会来此取走一部分板条箱（包括从彭赫基金会运出的那只又大又重的箱子）。水手们将板条箱搬运至附近的一艘船上，堆在船舱之下。假如一旁监视的调查员们未因在团体**潜行**或其他适合该场景的检定中失败而引起乔杜里、印度水手或其他海员的注意，那么他们就能看清这一行动的全过程。

仓库

普尼特·乔杜里的仓库位于莱姆豪斯的罗普梅克菲尔德。爱德华·加维根通过此处将神话造物运往海外，他还利用这里为奥布里爵士在上海的火箭运送机械部件（见**中国**章节）。虽说乔杜里并非邪教徒，但兄弟会付给他的报酬相当可观，因此他选择保守这桩交易的秘密。

只有在认为调查员是个威胁的情况下，乔杜里才会化身危险人物。他会观察调查员们，对他们能造成何种危险进行考量，在有必要的情况下，乔杜里会命令他的手下活捉调查员——但即使有调查员在这一过程中死去，他也不会显露出半点惋惜。乔杜里是个无所畏惧的人，他在战斗中甘冒巨大风险。如果调查员闹出了什么重大事件，那么乔杜里会给爱德华·加维根传话，提醒他

对页·莱姆豪斯码头地图

“拉斯卡人（印度水手）”

指来自南亚、东南亚以及阿拉伯世界的水手。拉斯卡（Lascars）一词来源于表示“军队”的印度语词汇Lashkar以及阿拉伯语词al-askar（“士兵”），葡萄牙人则称他们为Lascarim。这一术语通常被用来指代所有来自好望角以东的士兵与老练水手。

他们作为优秀水手的名声让很多拉斯卡人登上了英国的舰船为其效力，然而他们的薪水相比起其他水手更低，且工作时间更长。虽说有少数拉斯卡人在甲板上工作，但大多数人都只能在下面作为轮机工劳作。不出所料的是，许多拉斯卡人选择了在英国下船另谋出路。他们通常都需要在英国等上很长一段时间才会有能把他们带回亚洲的船。因此在莱姆豪斯码头附近往往四处可见等船回家的印度水手做着各式各样的工来糊口度日。

普内特·乔杜里为他的仓库雇来了这些人之中最坏的一批；他雇请的那些印度水手相比起诚实的水手，更像是毫无良心的佣兵。

注意这些潜在的麻烦分子。如果加维根早已对调查员心生怀疑，他会派出邪教徒去带回被活捉的调查员，或是派出**雾生衍体**（第206页）去解决逃生的剩余调查员。若非如此，加维根只会派人跟踪调查员，并在搜集了更多信息后再动手。

仓库临近几处码头，这十分有利于在深夜卸运可疑的货物。数名印度水手（随时都有1D4+1人）时刻守卫着这座建筑。如果发现入侵者，他们首先会进行威胁吓阻，而如果这没什么用，他们便会立即展开攻击并试图活捉他们。被印度水手杀死的人的尸体会被扔进泰晤士河，这些尸体可能会在第二天被冲到下游。

乔杜里仓库中的许多货物都是非法的，或至少未经登记。其中包括赃物、鸦片、非法枪支还有一箱炸药，此外还有香料与异国食品、合法或窃来的文物与爱德华·加维根送往上海的神话相关物品以及机械零件。只要调查员能接触到此地，那这里确确实实地有着“成吨”的证据正等着他们。如果调查员能够拿走一些货物并将其展示给当局，他们或许能说服警察前往仓库，并由此发现许多起犯罪活动的证据。这样富有公益精神的行为对调查员们来说很有好处，且能让他们大大赢得巴林顿督察的尊重（**苏豪区凶案**，第250页）。

象牙之风号

- **联系**：监视乔杜里的仓库可以发现来自象牙之风号的水手前来拿取等待运输的货物（**跟踪卡车**，第209页）。
- **联系**：从彭赫基金会找到的文件提及乔杜里的仓库以及一艘名为象牙之风号的船（**密室（地下室）**，第202页）。

象牙之风号目前停泊在莱姆豪斯的摄政运河码头。这条老旧商船（7000吨排水量）被用于运输一般货物。嗜酒如命的挪威人拉尔斯·托尔瓦克现年54岁，是这艘破旧货船的船长。这条船和它的船长一样，都已大不如昔。

调查员很有可能通过跟踪水手的方式发现这条船，但如果有必要的话，他们也能通过其他途径找到象牙之风号，包括从印度水手们或乔杜里那里听说这艘船的名字或位置，或者询问那些知道这艘船停泊地点的当地人。

如果调查员查阅这艘船的详细信息（通过拜访劳埃德船级社），他们会发现这艘船有着中国船籍，其母港在上海（也是它的目的地）。这艘船航线中沿途停靠地点包括马赛、马耳他、塞得港、亚丁、孟买、新加坡以及上海。航程需时从六周到三个月不等。

船上水手由挪威人、非洲人和中国人组成。托尔瓦克船长和兄弟会之间是纯粹的生意关系；他在进行合法货运的同时走私邪教货物——兄弟会（通过乔杜里）支付了优厚的报酬让他将货物送去中国，而且不要问任何问题。他在邪教的箱子上写下了假地址，而且从货物清单上抹掉了它们。

船只起航的时间不定。根据守秘人的自由裁断，象牙之风号可以在此一直停留，直至调查员找到它并发掘出其秘密。但如果他们过度地浪费了时间，那么这艘船就将载着未被发掘的秘密启航离去——或许调查员之后能在塞得港、埃及或（可能性最大的）上海追上托尔瓦克船长和他的船。

监视象牙之风号

如果调查员监视这艘船，他们会看见托尔瓦克船长离船前往附近一家酒吧小酌几杯。八名水手留在货船上玩牌喝酒——尽管其中有几人名义上应在看守船只。

船上货舱已经为目前这次前往中国的旅行装满了一

半。船首的船员舱室已经被废弃不用。而由于没有哪个正经人会搭乘这艘船，因此船员们如今占用的是原本为那些付钱上船的乘客准备的舱室。如果调查员能够带上足够的食物和水，那他们或许能够躲在船只前方，并在前往上海的大部分乃至整段航程中不被发现。

如果调查员偷偷上船（通过**潜行**检定）但被发现了，他们会被当作小偷。水手们会试图动粗并将他们扔进浑浊的码头水域中。而如果调查员们（愚蠢地）拔出了武器，那面临此等险境的水手们会抓起各式砍刀棍棒应战。这些水手并非邪教徒，虽然奸恶狠辣，但他们也不是傻瓜。如果调查员们以枪械相威胁，又或者他们无法取得上风，那水手们会后退，允许调查员们离开。

在面对持刀水手时，调查员们可以跳船来快速逃离，并随后游到安全处，水手们不会追赶他们——除非调查员试图在逃离时带上箱子，否则守秘人不必要求进行游泳检定。被活捉的调查员会被关在船上，并在托尔瓦克回船后被他讯问。调查员可以通过**艺术/手艺（表演）**检定假装自己是小偷，又或者他们可以试图利用**话术**或**说服**检定来摆平这一麻烦；如果成功，托尔瓦克会相信他们的说法，调查员会受点皮肉之苦（1d2伤害）并会被警告不准再靠近这艘船。而如果调查员真的再次被逮住，那托尔瓦克会很乐意把他们关在船上，并在出海之后把他们扔下船——但在这发生之前，调查员应该有机会脱身并奔逃（或游泳）至安全地带。

跟随托尔瓦克去酒吧

跟踪托尔瓦克去酒吧为调查员提供了一条便捷的成功路线，前提是他们能找到一个让他开口说话的理由——请他喝酒能为调查员们的**取悦**、**话术**与**说服**检定提供一个奖励骰；另一方面，**威吓**也同样能奏效。成功的**心理学**检定能够揭示出托尔瓦克害怕牢狱之灾，也害怕失去他的船，因此利用这些恐惧心理能让他更易被说服（或许能为社交技能检定提供一个奖励骰）。不幸的是，托尔瓦克没太多信息可说。他从未听说过黑法老兄弟会或爱德华·加维根。他可能会提到普尼特·乔杜里付了他不少钱来让他把某些货物运送给上海一个叫何方的进口商。在过去几年他已经运了不少箱子。他从未打开过这些货箱，而乔杜里给他的说法是那里面装的是黑市上的文物。详情见**出场人物：英格兰**（第187页）中托尔瓦克的资料。

如果调查员能够说服托尔瓦克，让他允许他们登船打开一部分送给何方的箱子。他会领着他们前往货舱并命令几名水手撬开板条箱。他和其他所有人一样对箱子里的内容大为惊讶，但生意就是生意，因此他也不认为自己有理由中断运输（**板条箱**，见下文）。

调查员必须决定究竟应该允许托尔瓦克继续运输这些箱子，还是动武夺下它们，亦或是向他付钱买下一些板条箱带走。托尔瓦克对违约犹豫不决，因此任何试图说服他改主意的检定都是极限难度。聪明的调查员可能会利用托尔瓦克对当局的恐惧，借此将难度降低到困难。除此之外，如果调查员能够提供足够可信的实据，他们还可以请海关前来扣押船舱中这些未经申报的货物，这些货物会被没收待查，并被转移到调查员触及范围以外的海关仓库中。

板条箱

连同从彭赫基金会运出的那只大箱子在内，这些半条箱上全都标有“埃及开罗博物馆”的字样。但凑近观察（或者通过成功的**侦查**检定）可以发现这些标识覆盖住了箱子上原本以中英双语标注的“何方进出口，中国上海高阳路”。这里总共有15只箱子，其中八只装着外观颇有未来气息的奇怪机械部件，而剩下的箱子则装着和克苏鲁神话有关的物品。

机械部件：做工古怪的阀门、支架和绕满电线的奇异电路板，此外还有让人困惑不已的巨大电子管；这些单独的部件被仔细分装在各自的箱子中。

守秘人提示：通过困难的**科学（工程学**或**物理学）**可以辨认出这些部件的一部分——比如说，阀门可能是用于控制反应式电机。但大多数部件仍然让人一头雾水（有些部件是用钛合金加工制成的，这种物质还尚未出现在实验室以外过）。所有这些部件都是由**亨森工造**（第262页）生产的，奥布里·彭赫爵士“毁灭引擎”的零部件（**奥布里爵士的工坊**，590页，中国）。

神话物品：每件物品都被装在各自单独的板条箱里，这些箱子外观看起来和装运机械部件的箱子没什么区别。由于下述物品在战役中的角色全都无足轻重，因此守秘人可以任意对其做出改动或置入自己设计的物品，不过

（可选的）大幅画作的确与**切尔西之蛇**支线模组有着直接关联。这类物品可以被用于构建可能将会运行的支线模组的根基，或者成为本战役之外冒险的剧情线索。

蝠翼怪物雕像：两英尺（61厘米）高，以砂岩雕成。其所描绘的形象正向前猛跃，蝠翼在其身后延展开来，这只生物没有面部，取而代之的是一只三瓣的浑圆巨眼。

- **理智检定**：无。
- **考古学**：几乎不可能测定年代，可能来自非洲或澳大利亚。
- **守秘人提示**：描绘的是众蝠之父。

埃及法老大型雕像：7英尺（2米）高，以整块黑曜石制成。法老的面部被一团以精细手法雕成的扭动蠕虫（触须）所遮罩。这尊雕像看起来让人极为不安，因为面部的那些触手大有正在蠕动之感，而整尊雕像看起来都好像随时有可能活过来。

- **理智检定**：0/1D3理智损失。
- **考古学**：判定这尊雕像来自埃及古王国时期的第三王朝（公元前2650-2575）。
- **守秘人提示**：描绘的是黑法老。

有角魔鬼小型雕像：高6英寸（15厘米），以深色木材（紫檀木）雕成。人物穿着拦路强盗的服装。而如果近观，会发现其面部混杂着人与山羊的特征，令人不安。

- **理智检定**：无。
- **考古学或历史**：依靠装束和材质能够判断它来自十七世纪的新英格兰。
- **守秘人提示**：描绘的是女巫传说中的有角之人（或魔鬼）。

波浪短剑：12英寸（30厘米）长。它曾经华丽的波浪形剑刃已因岁月而磨蚀锈损。剑身上刻有符号。

- **理智检定**：无。
- **考古学**：可能来自印度尼西亚、马来西亚或泰国，但其细节不太符合。剑上的符号毫无意义，不属于任何已知语言。
- **守秘人提示**：这把剑刃的诞生早于人类，它在2.5亿年前由蛇人所打造。剑上的符号是邪灵语铭文，为一段献给蛇父伊格的祷文。以邪灵语正确地大声念出它能让这把剑变成一条巨大的毒蛇。由于锈蚀过于严重，这把剑无法被有效作为武器使用。

奇异海螺：约18英寸（46厘米）长。这只螺壳黯淡的外层与其珠光四射的内里形成了鲜明对比。

- **理智检定**：无。
- **科学（动物学）或困难博物学**：看起来像天王赤旋螺（Triplofusus giganteus），最大的海螺种类之一。
- **守秘人提示**：这只海螺已被深潜者附魔；吹起这只海螺足够长的时间可以致使其周围升起一阵浓雾，浓雾范围在5分钟内能够延伸至20x20尺范围（6x6米），这一状况将维持1D10+2轮，之后雾便会消散。使用这只海螺会消耗5点魔法值和1D2点理智，并且将导致使用它的人类在一小时内失声。

人类双脚皮肤：这些坚固又柔韧的皮肤看起来被加工处理过。一只铜环将两脚串起，看起来活像一只恐怖的大钥匙环。

- **理智检定**：0/2理智损失。
- **医学或科学（法医学）**：为这双脚测定年代需要正确的分析检验，而结果则是这双脚已有超过一百年的历史。它们可能取自一个男性人类，该男子在双脚皮肤被剥去时可能在二十到三十岁之间。
- **守秘人提示**：这双死人脚由一位无名巫师附魔，它可以像套鞋一样穿在脚上。如果调查员在神话典籍中查询这一古怪物品（使用书籍的神话等级），他可能会找到一段对这一造物的记载，称它能让巫师行走起来"像风一样快"，但其中同时称粗心大意之人可能会不由自主地被带去人类不会想要造访的地方。这对皮是否具有魔法以及副作用为何留待守秘人自行决定。而在通俗游戏中，其推荐效果为使用者需要通过困难难度的POW检定来获得+2移动值，并且每轮需要花费2点魔法值；然而，这双脚本身有自主自由行走的趋向——如果POW检定失败，这双脚会朝随机方向走去（而如果检定大失败，它会带其穿戴者前往守秘人选择的一处凶险之地）。需要注意的是如果有鞋袜穿在这对皮肤之外，它便不会起效。

大幅画作（可选）：这幅画以牛皮纸包裹，装箱待运，画面描绘了黄昏时分古雅英国教堂墓地的景象。一轮满

可选场景：死者的故事

当调查员们在伦敦活动时，守秘人可以选择引入贾思敏·平克小姐，一位能与死者魂灵沟通的灵媒。在《通俗克苏鲁》游戏中，这一能力是真实的，而在经典风格的游戏中，守秘人则需自行决定平克小姐特异能力的真实性。下文假设平克小姐（以及战役中的其他灵媒）的确能以某种方式向调查员传达死者的话语。

月将光芒洒向一排排墓碑。其中可见野兽般的身影从地中冒出；它们虽是人形，但却生着长长利爪和邪恶狼面。

- **理智检定**：0/1理智损失。
- **侦查**：画家署名“M.S”，年份则是“1924”。
- **守秘人提示**：加维根从伦敦画廊买下了这幅画，它与支线模组**切尔西之蛇**（第215页）有关，如果守秘人希望给予调查员进一步动机好让他们被卷入那一模组，那便可利用这一画作。加维根本打算将这幅画作为礼物送给何方（见**商务绅士**，第553页，中国）。

贾思敏·平克小姐，36岁，*灵媒*

平克小姐可能会出现在苏豪、莱姆豪斯或切尔西，调查员可能是在路过时被她窗户上宣传其能力的招牌吸引了视线，也可能是当她在伦敦或埃塞克斯的某个流动马戏团的帐篷里营业时遇见了她。简单说，她可以出现在守秘人需要的任何地点，甚至可以让她主动联系调查员，声称她“有一条来自他们老朋友的消息”要带给他们。

要如何展现平克小姐的形象由守秘人自行决定：她可以显得诚实正直，也可以显得阴暗可疑。但无论何种形象，她都会穿着一条维多利亚风格的旧裙子，上面缝着一串粉红色的缎带。出于准则，她不会在通灵开始前收钱，那些事宜她更喜欢留待结束后再作讨论（毕竟满意的顾客更容易慷慨解囊）。

在通灵开始时，她会熄灭房间中所有的其他光源，并让参与者们围坐在桌边，彼此双手相握。烛光闪烁在桌中央，而空气中则弥漫着奇异的香气（她从中国商人那里买来的香）。平克小姐会进入出神状态，在椅子上来回摇晃，呼吸急促，嘴巴大张。如果她的灵媒技能足以胜任这次通灵，那么她说话的语调和节奏就会随着通过她进行交谈的灵体而变化。

- **形象描述**：体型纤瘦，姜色头发，皮肤苍白，身穿一条饰以粉色缎带的旧式维多利亚风格裙子。
- **特质**：大多时候脚踏实地，但在进行通灵时会显得反复无常而虚无。
- **扮演引子**：可能是调查员寻到了她，也可能是她找到了调查员；可以利用她来提供被调查员遗漏的重要线索、放出假诱饵或将他们引导向正确的方向。

降灵会

在战役过程中，调查员们有机会与不止一名灵媒相遇，他们能利用灵媒的服务来与杰克逊·埃利亚斯或死去的伙伴“交谈”。此类场景最适于出现在《通俗克苏鲁》游戏中，但守秘人也可将其安排在经典风格的《克苏鲁的呼唤》游戏中。

在《通俗克苏鲁》中有关于灵异现象方面的详细规则和天赋（《通俗克苏鲁》，第83、84页），但经典风格的《克苏鲁的呼唤》游戏在这一方面的表述较为模糊。如果调查员希望在经典风格的战役中雇请灵媒，那么使用该NPC的灵媒技能（有需要可将其视为POW的一半）来决定他联络“彼岸”的过程状况如何。需要注意的是，大多数灵媒都以相当严肃的态度看待自己的通灵天赋，因此调查员要给出一个好理由才能让他们接受通灵请求。

如果通灵成功，灵媒会陷入出神状态，并能准确地预言将来之事，但这些信息总会以经过了适当模糊的形式给出。如守秘人希望的话，灵媒也可拥有与某个特定死者的魂灵联络的能力。每次通灵会消耗灵媒1D10点魔法值，持续时长则由守秘人依照意愿自行裁定。

守秘人提示：如果进行通灵的是阿加莎·布罗德莫（埃及），那么她无法回忆起在通灵期间的交谈内容；详情参阅**出场人物**：**埃及**部分她的资料（第307页）。

联系杰克逊·埃利亚斯的灵魂

不论是通过灵媒通灵还是利用法术，如果调查员设法联络上了已死的杰克逊·埃利亚斯（例如鬼魂号令法—



贾思敏·平克小姐联系杰克逊·埃利亚斯的灵魂

—**穆贤**所知的有关这个法术的一个变体，第606页，中国），那么他将成为提供被遗漏信息的一个可靠来源，再或者，他也可能为苦于寻找线索的调查员指明方向。

埃利亚斯的灵魂不应该直接为调查员阐明所有剧情，也不应该给出一条永无止境的线索链条。守秘人应该利用他来给出一到（至多）两条调查员错过的线索，或将调查员引往正确的方向，而如果调查员已经拥有了足够多的线索，守秘人还可以利用他将调查员引向支线模组。如果玩家在战役过程中感觉有些迷茫，那灵媒的登场便可作为一种允许他们进行灵感检定的方式。

由于埃利亚斯在死时已经身处疯狂边缘，因此他灵魂的言谈方式模糊不清，许多表达也都没什么意义。守秘人可以自由地设计一些毫无逻辑的话语和其他古怪的言辞，下面是一些例子：

- “印度暴徒，印度暴徒——他们就在你们之中，手拿着漂亮的黄绞索。”（通过成功的**历史**检定可以发现这是在引述埃利亚斯有关印度暴徒秘教的作品）。
- *“Si un hombre no se levanta el sombrero ante ti es seguramenteun delfín.”*（通过成功的**语言（西班牙语）**检定可以翻译出这句话的含义是“如果有人不想向你脱帽致意，那他有可能是只海豚。”而通过成功的**神秘学**检定则可回想起一则与能变形的海豚有关的亚马逊传说，埃利亚斯可能是在写《河边枯骨》时读到了它。）
- “你们也不知道我的烟斗在哪，是不是？我哪都找不到它。”
- “一旦开始，它就永远也不会停下了。而且它也永远不会管用，永远。我现在知道了。”

如果已经进行过秘鲁章节，守秘人或许会想在此引入一些与那次冒险中的难忘事件有关的话。

一种特别适合通俗风格战役的选择是让灵媒被奈亚拉托提普控制，通灵会则会因此变为一场噩梦。外神将对调查员们大加嘲笑，而后让灵媒爆燃在熊熊烈火中（**理智**检定，1/1D6理智损失）。

支线模组：切尔西之蛇

杰克逊·埃利亚斯发现了线索——幸好他没调查下去！追溯他的脚步时，调查员们将自身暴露在了有着危险力量的冷酷智慧生物面前。

- **联系**：米奇·马奥尼与《独家秘闻》上的一条新闻（**卡莱尔文档：英格兰#1**）。

这一模组并非是主线战役剧情的一部分，而是作为干扰项。虽然这场冒险的核心是黑暗的计划，其最终与奈亚拉托提普的邪教组织目标也并非一致，但如果这个目标被纵容实现，它也会是一个潜在的威胁，并可能给英格兰带来毁灭。

通过修改展示材料中的新闻报道以及人物姓氏与人物背景，守秘人可以将这次冒险移动到战役中的任何其他位置。例如，如果守秘人愿意，可以将这次冒险移动到纽约甚至澳大利亚。在这一部分的末尾可以找到故事中遇到的NPC和怪物的数据。

迈尔斯·希普利的艺术

- 米奇·马奥尼给了调查员迈尔斯·希普利的地址：伦敦，邮编SW1W，邻近斯隆广场，霍尔拜因马厩街6号。

迈尔斯·希普利的故事与奈亚拉托提普的阴谋无关。它是克苏鲁神话的一条令人不寒而栗的脚注。1923年，希普利在玫瑰与皇冠酒吧遇到了一个陌生人。这个人发誓他可以让希普利看到一些能用于创作的景象——一些从未有画家用画笔捕捉过的景象。

这个陌生人是一名蛇人高级巫师，所以他的确说到做到了。他使用催眠药和一定剂量的冥王星之药，让希普利的意识回到了蛇人统治地球的时代。希普利看到了他们的玄武岩城市，参观了他们的寺庙，观看了他们的血腥仪式，并见证了残酷的战争。在他狂热地画着一幅幅地狱般景象的同时，正如它那些逐渐增长着影响力与力量的画作那般，希普利的理智也在逐渐消失。

作为提供这样礼物的回报，高级巫师沙萨沙用他嘶嘶的声音说道，他想要一个安全的地方，每周吃一两顿丰盛的饭菜。迈尔斯的家成为了这个地方，人类的血肉则成了他的饭菜。迈尔斯的年迈的母亲伯莎·希普利变成了第一餐：迈尔斯杀死了她，而沙萨沙吃掉了她，并化作了她的样子——一位七十岁的和善老太太。沙萨沙现在就以伯莎的身份生活。

迈尔斯现在疯得无可救药，并且对冥王星之药上了瘾。除了为他的缪斯寻找食物外，他很少离开家。他为蛇人寻找的食物包括了伯莎的老朋友、妓女与流浪汉。他小心地避免别人发现自己曾与这些不幸的受害者们在一起，并倾向于只在太阳下山后才去寻找沙萨沙的食粮。

出场人物：切尔西之蛇

沙萨沙和迈尔斯·希普利的个人资料可以在本次支线冒险的结尾处找到（第226页）。

沙萨沙

（也就是伯莎·希普利或亚瑟·柯廷）



沙萨沙的雄伟计划就是在希普利的画作上施加时光门法术。如果能创作出足够多的有关过去蛇人统治时期的魔法画作，沙萨沙就可以打开时光门，让他的同胞从过去来到现在。在设计好了这一计划后，沙萨沙按部就班地使希普利陷入疯狂中，从而完全控制了他。

沙萨沙只有三种形态。当他在家里与来访者打交道时，或者在花园里晒太阳时，他都会化作迈尔斯·希普利的母亲伯莎·希普利的样子。在其他时间，如有必要，他会化作亚瑟·柯廷的样子——当沙萨沙从长达几个世纪的沉眠中醒来时，他吃掉了这个人——他第一次遇到希普利时正是使用了这一形态。在房子里和他的秘密地下室中时，沙萨沙则是蛇人的样子。他可以在大约20秒内从人形转换为蛇人形态。变身为伯莎·希普利与亚瑟·柯廷的仪式需要花费1D3分钟（请参阅相貌吞食术这一法术，于《克苏鲁的呼唤规则书》第250页）。如果在人类形态下受到伤害（失去1点或更多HP），这一刺激会使他恢复为原始的蛇人形态。在这种情况下，沙萨沙会试图俘获或杀死所有目击者。



尽管沙萨沙有着法术伪装，但他的影子依旧是蛇人

的样子，这可能会将他的本性暴露给机警的观察者。因此，他从不在白天外出，也很少进入光线明亮的地方。尽管很冷，但他依然喜欢伦敦的雾，因为它们能模糊影子的轮廓。守秘人可以根据位置和情况，允许调查员通过成功的**侦查**或**幸运**检定发现"伯莎"的奇怪影子。

在调查员突然出现并开始提问后，伯莎/沙萨沙完美扮演了一位迟钝且记性不如前的老太太。理想情况下，以伯莎的身份，蛇人可以将一两幅画卖给感兴趣的访客，这有助于在当地人群体间维持正常与体面的形象。如果沙萨沙认为调查员知道他的真实身份，他会试图将他们抓住（因为他们可能是有用的工具与方便的食物来源），并只有在他别无选择时才选择杀害他们。

虽然不太可能，但如果调查员与亚瑟·科廷样子的沙萨沙会面，他会看起来是一位想要为调查员们提供帮助的当地居民。如果提到希普利的名字，亚瑟/沙萨沙会说希普利是他的熟人：调查员们会想要陪他去那名碰巧是他好朋友的艺术家家中吗？

- **形象描述**：（作为伯莎）70岁的女性，体态佝偻，目光和善，头发全白；（作为亚瑟）50岁的男性，身高低于平均水平，有着刷子胡和后移的发际线。其他情况下，他的真实形态身上全是鳞片和爪子，有长长的鳄鱼一样的吻部和爬虫类的胖尾巴。
- **特质**：（作为伯莎）有点愚笨，步伐蹒跚而健忘；其他情况下，是一个睿智，狡猾而危险的对手；（作为亚瑟）安静且寡言，但渴望帮助需要帮助的人。
- **扮演引子**：沙萨沙不想被发现，以便他施行将自己的同胞从过去带到现在的宏伟计划。沙萨沙利用迈尔斯·希普利来吸引受害者并吃掉他们，但如果有机会，他更愿意利用其他俘虏来执行自己的命令（让希普利继续绘画）。

迈尔斯·希普利，37岁，*疯狂的画家*

迈尔斯·希普利是位苦苦挣扎、前途渺茫的艺术家，直到他在玫瑰与皇冠酒吧遇到了亚瑟·柯廷。他受柯廷诺言诱惑，很快就落入了沙萨沙的控制之下，又在见到无人曾见的景象之后发了疯。

希普利现在很容易被影响，他会完成沙萨沙要他做的一切事务，包括狂热地绘画由蛇人展示给他的景象和带回受害者供主人食用。因此，希普利因身为谋杀同谋而时常感到疲倦与内疚。他的疯狂症状表现为急性妄想症。他担心，如果他不按要求去做（包括协助谋杀），他就会成为沙萨沙的下顿晚餐。尽管他面临困境，内心的罪恶感不断堆积，但希普利也看到了这一切带来的好处：他的艺术终于受到欣赏，他从中赚了很多钱。艺术评论家和画廊希望得到他的作品。希普利慢慢陷入混乱。



尽管在任何特定情况下他都更可能与沙萨沙站在一边，但如果调查员能与他共处足够的时间（例如调查员被抓），他可能会站在调查员一方（更多信息参阅**沙萨沙的行动**，第221页）。如果他可以摆脱对沙萨沙的恐惧，并找到可以帮助他的人，他就能成为一个有用的盟友。

- **形象描述**：身材瘦弱，一头蓬乱的黑发，眼底有深深的眼袋。
- **特质**：因紧张而抽搐，偏执狂，生活在对沙萨沙的恐惧中。
- **扮演引子**：被沙萨沙支配，因恐惧而偏执，并开始因内疚而崩溃。起初不情不愿，但如果调查员花了足够的时间让他摆脱蛇人的控制，他可能会被说服并帮助调查员。

调查希普利

除了《独家秘闻》上的文章外，希普利的名字也在伦敦报纸的艺术专栏中多次出现。成功的**图书馆使用**检定能找到这些记录。约有一半的文章谈到了希普利出色的想象力，其余的半数则把他的画作嘲讽为狂人之作。无论哪种情况，这都意味着这些艺术品可能有投资的价值。这类文章都是在《独家秘闻》提到希普利之后写的。

另一个成功的**图书馆使用**检定能发现一本面向眼光敏锐的收藏家的高档艺术杂志《激情》上一篇有关希普利的文章。虽然不是重点报道（该文篇幅仅占四分之一页），但这位不愿透露姓名的记者对这位年轻希普利的作品赞不绝口，将其描述为"在古怪的梦境与梦魇中的美妙旅程"。在文章结尾处，记者提到这位艺术家欢迎私人收藏家的到访，并给出了他在霍尔拜因马厩街的地址。

与艺术界有联系或在伦敦一些富裕画廊拥有人脉的调查员可能会发现以下线索（需要进行合适的社交技能

检定，与此同时，拥有较高**信用评级**的调查员或许可以免除这些检定）:

- 臭名昭著的神秘学家阿莱斯特·克劳利已经成为了他的客户。据说，克劳利将他买到的作品描述为“对酒神巴克斯大胆的颂歌”。
- 据称超自然故事作家阿尔杰农·布莱克伍德的书房墙上有一幅希普利的作品。显然，作家对他所购画作的神秘学内容感兴趣。（布莱克伍德与克劳利一样，是金色黎明隐修会的成员）。
- 据传既是艺术家又是神秘学家的奥斯汀·奥斯曼·斯佩尔在一次画廊参观后赞扬了希普利的画作。
- 据传布卢姆斯伯里文化圈的几位成员已投资了希普利的某些作品，他们希望这次投资是个明智的决定。
- 据说希普利对自己的画很自负，他喜欢听到赞扬。许多画廊都找他想要收藏他的画作，但他拒绝了所有画廊的邀请，据称他更喜欢私下售卖。
- 迈尔斯·希普利是一个精神高度紧张的人，他与他的母亲，一个讨人喜欢的老太太同住。

守秘人提示：从理论上说，调查员可以去见克劳利、斯佩尔和布莱克伍德之类历史上真实存在的人物。尽管他们对希普利的事情没什么说的，但他们的存在可以帮助增加模组真实性和深度。我们在此鼓励守秘人扩展这些NPC的使用范围：也许可以让他们在参加希普利家的私人展览时听到被抓调查员的求救声，让一切变得更混乱。

关于切尔西

切尔西都会区位于伦敦西部，南临是泰晤士河，北部是骑士桥，东接贝尔格莱维亚区。切尔西都会区内多为中产阶级下层和工人阶级居住的地区，其中，离河越远的区域愈是繁荣。中产阶级上层居民集中在斯隆广场（居住在那里的人们通常认为这里实际上是高档的骑士桥街的一部分）。

通常来说，这些密密麻麻的房子是商人、小店店主以及具有艺术才能（包括设计师、画家与诗人）的人的住所，他们为整个街区带来了一种波西米亚风格的气息。每天清晨，大量居民通勤上班，晚上再大批地赶回家去。因此，在大多数情况下，白天的街道相当安静。

霍尔拜因马厩街的房子

希普利家坐落在一排阶梯状房屋中，是一栋有待维修的两层砖砌建筑。每扇窗户都被封上了，锁得严严实实，窗帘也紧紧拉着。建筑前后都有可以进出的门，后花园被高大的砖墙环绕。大树挡住了所有能眺望到花园的邻家窗户的视线。一条穿过房屋背面的小道直通后门。

监视希普利的房子

如果调查员们监视希普利的房子，每过一晚希普利有20%（累加）的机会出门去寻找新的受害者来给沙萨沙吃。希望跟踪希普利的调查员应尝试进行**潜行**检定，以免让他发现他们的行踪。

如果希普利很早就发现了跟踪者，他会试图在例如酒吧这样拥挤的地方甩掉他们，或者躲入小巷之中。当然，如果调查员引起了爱德华·加维根的怀疑或兴趣，他们自己身后可能也有了跟踪者。如果调查员意识到有人在监视他们，希普利可能会在无意中受益，因为如果调查员因此分心，希普利就可以迅速逃跑。

如果调查员继续关注希普利，他们可能会看到他正与一名妓女交谈。希普利非常谨慎细心，因此，如果调查员引发了他的怀疑，他会变得很紧张，在立刻付清“约会”的费用后，希普利将迅速回家并警告沙萨沙。从此刻开始，希普利会更加多疑，而沙萨沙则变得更加谨慎。

如果希普利没有发现调查员，他会将妓女通过后花园带回自己的房中。自然，在这种情况下，再也没有人见过这名妓女从屋子里离开。

希普利每周寻找一次受害者。如果他在两个或两个以上的夜晚里一无所获，沙萨沙就会变得饥饿而愤怒，而希普利的绝望感会加剧。在必要时，希普利会去寻找最容易下手的目标，那就是任何可以被他说服带回霍尔拜因马厩街的人。

破门而入

从街上可以看见希普利的房子顶部有带把手的天窗。其两侧的住房在白天是没人在的，如果调查员们想要通过进入这些房子来闯入希普利家，这会使他们更为轻松。

通往阁楼空间的天窗没有被封死，它的玻璃很容易打破，尽管由于窗玻璃被漆成了黑色，所以透过它看不见任何东西。这扇被涂黑的窗户上挂有链条和锁，无法

被完全打开。在链条的限制下，天窗的窗框只能抬起不到一英寸，这一空隙不足以让调查员通过其撬开挂锁或切断链条。另外，通过破门而入（困难STR检定）、成功的**锁匠**检定或困难**机械维修**检定都可以使调查员们以更加常规的方式闯入屋内。

如果调查员尝试闯入，请确定希普利和沙萨沙所在的位置（直接选择或分别骰1D6决定）：

检定结果	希普利	伯莎/沙萨沙
1	阁楼（绘画中）	阁楼
2	阁楼（绘画中）	二楼
3	阁楼（绘画中）	一楼
4	一楼	后花园或一楼
5	一楼	地下室
6	地下室	地下室

**沙萨沙在晴朗的天气里会在花园晒太阳，（如果刚刚吃过东西的话）它也喜欢在白天或晚上时躺在那里。*

如果调查员打破了阁楼的天窗，为沙萨沙和希普利进行**聆听**检定，以判断他们是否听见了噪声（如果他们在阁楼中，则无论如何都会听到噪声）；如果他们在一楼，则将检定难度调整为困难。如果在地下室，他们什么也听不到。如果沙萨沙在花园里，请将他的聆听检定难度调整为困难，除非调查员试图从房屋后方进入。

通过大门或窗子强行闯入会产生足以使沙萨沙和希普利（如果他没在画画的话）警觉的动静。细心的调查员可能会尝试进行**锁匠**/困难**机械维修**和**潜行**的组合检定，以避免被发现。如果察觉到了动静，沙萨沙会在必要时会变成伯莎的样子，并开始寻找噪声的源头。希普利也会这样做，但如果他正在画画的话，调查员们需要进行一次团体**幸运**检定：如果成功，他会沉迷于工作，忽略听到的声音。

敲门拜访

沙萨沙总是以伯莎的伪装形态应门。“她”提着一个编织篮（并拿着一根致命的编织针）。如果调查员让伯莎/沙萨沙信服他们想购买一幅画并可以立即现金付款，他们就会被邀请进屋（两人以这些钱，以及每周的受害者身上的现金生活）。依据他们的说法，调查员可能需要成功的**话术**，**取悦**或**说服**检定才能使伯莎/沙萨沙对他们的意图感到信服——如果两人先前已发现了调查员对其的兴趣，则所有社交技能检定难度均会增加到困难。

在成功进入之后，伯莎/沙萨沙会叫来希普利并将其介绍给调查员们，然后将他们带到**阁楼**（第221页）查看画作。希普利和伯莎/沙萨沙会与他们同去。整个房子散发着难闻的体味——成功的**博物学**或困难**知识**检定能辨认出这可能是爬虫类动物的味道，就像爬行动物馆的气味一样。调查员很容易注意到希普利颤抖的手指和高亢的声音，这显示出他很紧张。相比之下，伯莎显得很冷静，就像是主宰者一样。一个成功的**心理学**检定能够表明希普利对自己的“母亲”充满疑虑和恐惧，并且可能处于神经崩溃的边缘。

调查员会被引到阁楼房间参观一些成品画作（见**阁楼**，第221页），他们可以购买这些画，起拍价为75英镑，但如果调查员的**信用评级**看起来很高，则增加到300英镑；调查员们也可以说这儿没有令他们满意的画作。在这之后，调查员会被礼貌地领出去。如果沙萨沙怀疑调查员们，他可能会对他们采取行动（见**沙萨沙的行动**，第221页）。

屋子内

房子由地下室，一层，二层和阁楼组成。房子内部很乱，弥漫着臭味，也不怎么干净。这里几乎没有什么“新”家具，所有家具都看起来似乎至少有二十年历史了，洋红色与象牙色的墙纸也因上了年岁而逐渐褪色。角落里堆着灰，门楣上挂着蜘蛛网。

一层

前门正对着一条通向厨房的走廊，沿走廊分布有通向餐厅、客厅和起居室的入口，以及通向楼上的楼梯。房子的后门在厨房中，它通向一座被9英尺（3米）高的砖墙包围的小花园。厨房中还有一扇上锁的门通向地下室。除了环绕在四周的臭味外，一层没有任何特别可疑或不对劲的地方。

二层

四间卧室中的三间都非常普通。它们的门没有锁，其后是陈设很少的落灰房间。第四间卧室是希普利睡觉的地方，并有80%的概率被锁着——钥匙在希普利手里。

希普利房间里的床上用品堆成了一团，衣服散落一地。这个房间里有一张床，一个衣柜，一个梳妆台和一

希普利宅

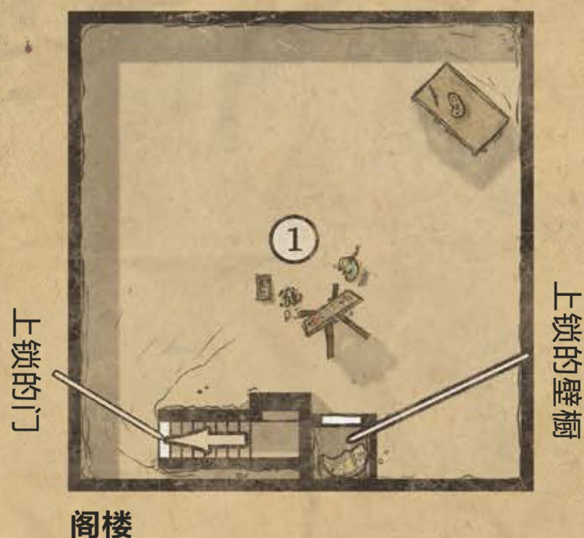
希普利宅平面与正视图

0 3 6 9

比例尺单位：码

图例

1	阁楼	7	橱柜
2	卧室	8	走廊
3	楼梯平台	9	客厅
4	希普利的卧室	10	起居室
5	厨房	11	地下室
6	餐厅	12	密室



阁楼



一层



二层

箭头均指向
上楼方向



地下室



正视图

表格：冥王星的幻象

选择或掷1D6	目的地	理智损失
1	古生代时代（大约3亿年前）的蛇人第一帝国。可以看到穿着华贵服饰的蛇人正在对小瓶中的各种奇怪的有色物质进行实验，而其他蛇人则在查阅奇怪的文献。	1/1D6
2	正在建造一座大城市的伊斯人（大约4亿年前）。这些圆锥形的实体拿着看起来像箱式照相机的东西，似乎在向可怕的飞行怪物发射电火花，这些怪物看起来像巨大的黑色塑胶水螅。	1D4/1D10
3	一座噩梦般的城市，其中有着高耸的巨石结构，角度在此变得无法理解。这是伟大的克苏鲁的故乡，拉莱耶。	1D4/1D10
4	一座古老者之城中的修格斯起义（2.5亿年前）。一群桶形的生物被表面覆盖着眼睛与大嘴的黑色原生质团包围了，之后它们撕碎了这些桶形生物。	1D4/1D10
5	伦敦大火（1666年）。穿着老式服装的人们尖叫着四处逃窜，他们所在的大城市陷入了一片火海。	0/1
6	（1919年）黄昏时分，五个欧洲人组成的队伍进入了一座巨大的金字塔，这只能是在埃及。调查员可以通过**知识**检定来认出这些是卡莱尔探险队的成员。	0/1

间壁橱。如果想要翻找壁橱，调查员需要进行**侦查**检定；检定成功会发现壁橱顶层的一个帽盒后面藏着一个上了漆的盒子。这个盒子里装有一支注射器和一个装满了绿色液体的小瓶。由于这支注射器经常被使用，调查员们可以通过管内的残留的绿色液体的线状痕迹轻松看出它的合适剂量。

守秘人提示：绿色液体是冥王星之药（十剂）。成功的**克苏鲁神话**检定可以认出这种物质。除此之外，只有直接使用才能得知其效用。沙萨沙用稀有昂贵的原料制成了这种药物，为希普利提供了见到人类本不该看到的景象的手段。

如果无目的服用药物（比如没有前往某个特定时代的催眠暗示），该药物会将服用者的意识随机传送到过去的时间点以观看曾经发生的事情——在段落附近的**冥王星的幻象**表上进行选择或投掷1D6以确定目的地（也可以使用自行设计的历史场景）。

在药物生效后，服用者会倒在地上。服用该药物会损失1D8理智（再加上可能看到的景象所造成的损失），但还会增加1D6点克苏鲁神话技能。一剂药的药效能持续1D3小时；使用的剂量更大时，药效时间也相应更长（残忍的守秘人可能会想就长时间暴露于神话场景下增加使用者的理智损失）。在被药物产生的幻象所束缚的同时，服用者的大脑可能会看到许多历史景象，其中包括许多人类历史场景，他们还有可能回溯至史前时代，见证地球的诞生，甚至是比这更早的时刻——药物长时间生效带来的体验可以使调查员的历史技能增长1D10点。

地下室

这个大房间里杂乱无章，四处堆着纸箱、板条箱和破椅子。但是，在这些杂物之间，有一条通往地下室南墙的路（其后是一个密室）。

守秘人提示：成功的**侦查**检定能让调查员们注意到砖墙中密门的缝隙。

调查员们用力按下暗门中央的砖块就能打开通向密室的路，打开暗门后，浓烈的蛇味扑面而来。室内其中一面墙被架子所占据，其余几面则都刻有神秘的符号。架子上放着许多装有深色物质的广口瓶。在另一面墙的墙脚是一个浴缸状的石盆，上面盖着一大块金属片。

广口瓶：沙萨沙用广口瓶中的物质制备冥王星之药。如果带去分析，成功的**科学（化学或药学）**检定可鉴定

出大约一半瓶中的物质的化学组成或原料（包括了化石、乙酸、樟脑、汞和吡啶等）；其他成分则难以分辨（它们不是地球上存在的物质）。

守秘人提示：成功的**克苏鲁神话**检定能辨认出这里的各种物质是冥王星之药的成分。如果调查员已经知道配方，这里有足够的原料制作两加仑的药剂。

石盆：揭下石盆上的金属盖能发现沙萨沙最近一餐血淋淋的残羹饭渣。看到不幸的无名女子被砍下的头颅会引起一次**理智**检定（损失1/1D4+1）。

阁楼

阁楼门始终是从外侧锁上的——希普利随身携带钥匙。从房间内无需钥匙即可开锁。

挂在倾斜的天花板上的煤油灯照亮了这个空荡荡的房间。在天窗下面（天窗被涂成了黑的，因为希普利已经无法承受自然光了）有一个画架。画布上有一些铅笔素描，上面是新作品的草稿。左边的桌子上放着颜料刷、颜料与调色板，而墙上靠着许多画作。角落里藏着一只壁橱，它的门被挂锁锁着。

下文假设希普利和伯莎/沙萨沙与调查员们同行。他们为调查员们展示了许多成品画作，鼓励他们掏钱购买。这些绘画作品怪异而令人恐惧，使其难以直视。每一幅画似乎都比上一幅更可怕怪诞。仔细观赏画作的调查员都需要进行单次**理智**检定（整个观赏过程带来1D3/1D6+2的理智损失）。后文是一些画作的描述——守秘人也可以添加一些自己设计的内容。

“古代科学”：画的内容是炼金术师的实验室，其中的一些小瓶子正在冒出看起来很臭的气体。在桌旁工作的是一个像蜥蜴一样的人，他似乎正在激动地解剖什么生物。由于鲜血掩盖与缺乏可识别的特征，被解剖的生物的物种无法确定。

“黑暗法老”：画的内容是古埃及的游行场面，一辆金色的战车驶经一群因敬畏而屈膝的人。战车顶上站着一位身穿黑金色长袍的法老，其面部背对着观看者。在这一景象之后，有两个被钉在木桩上的人。他们被剖开了腹部，内脏垂到了地上，被一群豺狼所吞噬。

“山羊林”：画的内容是夜间的林地，黄色的月亮在深色的枝头向一群正在篝火旁腾跃的裸体男女投下苍白的光线。从火焰中冒出了一个有着山羊头的人的形象，他伸出的胳膊似乎正引导着巫师们疯狂滑稽的动作。

“血染”：画的内容是一个黑袍人手握银色匕首将一名男子切开的令人不安的反胃场景。这是鲜血献祭的仪式，在受害者的胸上刻有一个看起来有神秘学意义的印记，如果注视那个符号，它似乎在不停扭曲变化。

“黑山”：画的内容是一座高耸的山峰，它可能位于非洲，山上耸立着一个可怕的恶魔般的生物，它的头上有一条巨大的触手，上面沾满了鲜血。在一座像庙宇一样的建筑附近，小小的人影将手高高举向天空祈求着，向这可怖的神灵般的实体祈祷。每个人的头上都垂着一条红色的舌头或触手——仔细观察可以发现，这些似乎是仪式用的头饰。

守秘人提示：这最后一幅画所描绘的是奈亚拉托提普化身血舌降临于肯尼亚黑风山上的场景。调查员可能会从他们在纽约的遭遇中认出这些头饰。希普利在使用冥王星之药“旅行”期间看到了这一场景及其他画作中的内容。

上锁的壁橱

希普利有壁橱钥匙。橱门铰链位于外侧，因此在必要情况下可将其撬开或拧开。此外，成功的**锁匠**检定可以撬开挂锁。希普利永远不会主动打开这扇门，他只会在伯莎/沙萨沙的指示下打开。伯莎/沙萨沙一直在指导他进行作品题材的选择，同时也为作品附上时光门法术。

壁橱里，一只画架和一块画布正被脏床单盖着。那块画布上有着被希普利称作“蛇人的祭坛”的作品。画作的轮廓已经勾勒完成，并且上色了一半。它显然还是未完成状态。这幅作品的画面似乎在动，因此观赏它会让人感到一阵不安，这会引起不适感和一次理智检定（损失0/1）。有关这幅画作的描述，请参见标题为“通俗调整：壁橱中的绘画”的边栏（见旁），但请注意，画作的全部效果仅在整个战役都在以通俗风格进行时有效。

沙萨沙的行动

如果调查员因为某种原因暴露了自己的意图（可能是在试图闯入时，或者是在夜间跟踪希普利时），沙萨沙



就会对他们采取行动。沙萨沙会使用心理暗示术，支配术和迷身术之类的法术以试图分散调查员；也许他们其中一人会帮她从厨房里倒些茶？这位蛇人希望俘虏调查员，而如果有人反抗，他会利用被控制的调查员们制服他们。作为最后手段，沙萨沙会放弃伯莎的形态（目睹他的真实形态需要进行**理智**检定，损失0/1D6），并发起攻击——除非有必要，他不想杀死他们，他更希望得到有用的俘虏，或者至少是几餐新鲜的肉食。

如果调查员们被抓住，他们将被绑着关在地下室里或是一至多间卧室中。在接下来几天中，沙萨沙将用支配血清*（请参阅《克苏鲁的呼唤规则书》，第270页）让受影响的调查员上街寻找受害者，把蛇人的下一顿美餐带回来；或者，那名调查员也可能成为蛇人的下一顿饭。

***支配血清**：通过成功的困难CON检定可以抵抗其效果；否则，调查员将会变得很乐意听命于沙萨沙（除非危及到了自己的性命）。*

沙萨沙每周进餐一次，因此如果有多名被俘虏的调查员，他们将会有时间一同制定计划。在第一次吃掉一名调查员时，沙萨沙会以伯莎的样貌出现，随着"她"开始大肆咀嚼，相貌吞食术会逐渐失效，因此目睹一切的调查员不仅会看到同伴被吃掉的情景，还会看到沙萨沙伪装之下的真正形态：进行一次**理智**检定（损失1D3/1D6+1）。

被俘的调查员应该有机会逃脱。或者，如果他们有一些同伴设法逃离了沙萨沙的陷阱，后者应该会提供救援。后面是一些可能发生的情况——守秘人应该对创造性的思维进行奖励。

- 如果成功抵抗了支配血清的影响，知道这种药物用途（也许在他们之前吃过亏或是目睹了同伴受影响的样子）的调查员可以尝试假装受到沙萨沙的控制。需要通过一次成功的**艺术/手艺（表演）**或**说服**检定。
- 挣断或挣脱束缚需要STR或DEX检定。
- 希普利生活在恐惧之中，并受到沙萨沙的奴役。如果调查员能够将他拉拢至他们一边，他可以帮助他们逃脱。成功的**心理学**检定可以让他们发现这个机会，而困难难度的**取悦**，**话术**或**说服**检定则可以说服他提供帮助——请注意，成功的**精神分析**检定可以将难度降低为常规。
- 希望并不是所的调查员都上门拜访希普利，这样在外面的人可以实施营救。在这种情况下，画家和蛇人将保持高度警惕，并对所有其他拜访者极为谨慎。
- 考虑到加维根可能派人跟踪调查员们。如果调查员的逃脱受到某种阻碍，加维根派遣的邪教徒（他们很想知道为什么调查员在进屋之后就没有出过马厩街的房子）可能会登门拜访。由守秘人决定事态将如何发展，但邪教徒们很可能会调查员救出，并将他们带去**米斯尔宅**（第269页）的加维根手上，这是一种"刚出狼窝，又入虎口"的情况。虽然这种情况可能是大家最不希望看到的，但这确实推动了情节的发展，并能确保调查员们不被沙萨沙全部吃掉！



通俗调整：壁橱里的画

在通俗战役中，沙萨沙还有另一个可以施加在英雄身上的诡计。这位蛇人没有简单地施放法术，而是拿出了一幅特殊的画作，这幅画作藏在阁楼的带锁壁橱中——在这种情况下，画作并非一件未完成的作品，而是接近完成，并且将带来更大的威胁。

这一幕应该从恐怖气氛的缓慢蔓延开始展开。英雄们登上阁楼参观画作，之后让伯莎/沙萨沙打开壁橱拿出这幅画，告诉英雄们这是"她"确定客人们会喜欢的"特别之作"。在盖着的画被揭开之后，场面突然发生了一百八十度的大转弯。

画布上的画是希普利的杰作，内容是一片四处是蛇的沼泽地。在画作中心的小岛上有着一个石制祭坛。成功的**考古学**或**科学（植物学）**检定可以认出某些植物群，如灭绝的巨型石松，芦木和科达树目的植物，它们都是繁盛于二叠纪时代（2.99至2.51亿年前）的植物。

在充足的照明下，图像很快就会变成三维的。在几秒的时间内，沼泽里的水开始泛起波纹，植物开始摇曳，蛇开始舞动，祭坛开始发光。看着这幅画时，每名观看者都要进行一次困难POW检定。

所有未能通过困难POW检定的英雄都会受到影响，并会发现自己被拖入了画中。那些未受影响的人只有很短的时间可以尝试在画恢复正常之前将受影响的同伴拉出（DEX检定）。当然，伯莎/沙萨沙会试图阻止这种英雄主义行为（参阅**沙萨沙的行动**，第221页）。



通俗调整：壁橱里的画（续）

画作之内

如果被拉入画中，英雄们必须进行**理智**检定（损失1/1D4）——因为他们意识到自己现在已经成为画的一部分，且正站在发光的石坛旁。实际上，受到影响的英雄已经被带回了二叠纪的蛇人古文明时期。

目击了传送过程的未受影响的英雄将看到他们的同伴出现在了画中（**理智**检定，损失0/1）。如果被传送的人仍留在画的内容所示范围中，英雄们可以看到他们的朋友，以及他们的朋友旁边所发生的事情。如果他们继续看着，他们将不得不再次进行困难POW检定，并且在失败时也会被吸入画中。

画中的人看不见阁楼内的情况。他们似乎没有回头路可言。这幅画已经成为他们所在的世界，早已远去的时代的沼泽和天空围绕着他们。

- 如果被传送的英雄想要离开这座岛，他们必须在四处是毒蛇的水中游泳50英尺（15m）。他们需要通过困难**游泳**检定或是**幸运**检定来避免被咬伤；如果失败，咬伤会造成1D4伤害+毒素伤害（进行极限CON检定，否则受到1D8伤害）。
- 如果要登上沼泽的岸边，需要进行一次**幸运**检定来确定是否有1D4名蛇人已经到达此处。蛇人对英雄们的出现感到震惊，他们试图抓住这群人进行研究实验。

不必担心如何准确描绘二叠纪时代的样貌——只要你觉得合适，你可以随意再此加入迅猛龙和其他恐龙，（有关此类险境的信息，请参阅《通俗克苏鲁》）；毕竟，这是通俗故事！守秘人必须决定英雄们能否以及如何从画中逃脱。一些可能的情况如下。

原地不动

在现代的英雄们可以在画中看到他们的同伴。因此，只要这些画中人等在原处，他们就可以被拉出来。当然，这要求在当下的英雄冒着凝视画作而自己不被拉入的危险，以"打开"这幅画。在守秘人的判断下，可能在腰间绑上一条绳子就可以防止英雄被拉入画中，同时可以让其他人被拽出来；或者，向画中传送门扔出绳索可以作为逃出生天的方法。无论哪种方式，那些想要抓住同伴或绳索的人都应进行**格斗（斗殴）**或DEX检定。

使用魔法

如果英雄们已经知道时光门法术（《克苏鲁的呼唤规则书》，第256页），他们可以施放这一法术来营救同伴们。以绘画作为指引，施法者（可以通过成功的**知识**，**考古学**或**历史**检定以确定正确的历史时期）可以施放该法术。在这种情况下，该法术会导致永久失去55点POW（和善的守秘人可能会通过分摊POW消耗的方式来让其他英雄提供帮助），而每个经过时光门的人将损失11点魔法值与1点理智。

克苏鲁神话技能的自发用法

一个拥有克苏鲁神话技能点数的英雄可能会尝试自发使用神话技能来撕开画中的时光门，这需要一个成功的**克苏鲁神话检定**并永久失去55点POW（分摊POW消耗见上段的注释）。那些穿过门回来的人每人损失11点魔法值与1点理智。这样的尝试可能会"覆写"这幅画的魔力并使时光门保持打开足够长时间，以将那些被困在过去的人救回来。

更多冒险

被困在画中会开启二叠纪时代的支线冒险，英雄们必须在此寻求出路，也许是找到办法来利用蛇人的法术或技术打开回到1925年的时光门。守秘人需要拓展蛇人的国度与世界，这超出了本战役的内容范围。

守秘人提示：聪明的玩家可能会尝试利用时光门将他们的英雄送到战役中的某个重要时刻，因此，请确保他们所使用的所有法术与怪奇技术都是有限制且一次性的，然后将他们送回伦敦。守秘人可能会允许他们返回到最初被吸入画中的前五分钟左右，这提供了一种疯狂的可能性，英雄们将自己看到自己被拖入画中时的场景（这能很方便地解决所有时间旅行的问题）。



通俗调整：壁橱里的画

壁橱里的画蕴含着魔法力量，但它也只是帆布和油画颜料而已。它可以像任何画布一样被破坏。如果画被摧毁，通往蛇人国度的时光门也将被摧毁。在这一事件发生之后摧毁这幅画也丝毫不会影响之前被困的受害者的命运。一旦他们明白了画作传送的单向性，英雄们甚至可能会发现它是一件有用的武器。和往常一样，准备好应对玩家可能提出的让他们的英雄从这种情况中解脱出来的天才主意吧。



结局

尽管这一支线模组对完成真正的任务几乎没有帮助，但能让调查员们聊以慰藉的是他们终结了一场席卷伦敦的致命而邪恶的阴谋——如果他们能够救下迈尔斯·希普利并将其送入疗养院，那就更好了。由守秘人酌情决定，给予玩家调查员一次幕间成长（参阅奖励，第162页，美国）机会。此外，下文提供了一些奖惩方案。

- 终结沙萨沙的计划：+1D6理智。
- 拯救迈尔斯·希普利并将其送入疗养院：+2理智。
- 杀死迈尔斯·希普利，但意识到他是在蛇人的支配下行动：-3理智。
-



通俗调整：奖励

除了理智奖励外，通俗英雄还可以通过解决切尔西之蛇获得10点幸运点数。



人物与怪物：切尔西之蛇

迈尔斯·希普利，37岁，*疯狂的画家*

STR 65	CON 70	SIZ 45	DEX 75	INT 65
APP 30	POW 50	EDU 50	SAN 08	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	65%（32/13），伤害1D3
	或切肉刀 1D4+2
闪避	40%（20/8）

技能

艺术/手艺（美术）75%，克苏鲁神话 15%，话术 60%，急救 40%，跳跃 35%，神秘学 35%，说服 45%，侦查 55%，潜行 50%，投掷 30%

语言

英语 50%，纳卡尔圣书体 20%

沙萨沙，*蛇人*

STR 60	CON 55	SIZ 55	DEX 75	INT 90
APP —	POW 120	EDU —	SAN —	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 24	Luck: 90

沙萨沙，*化作伯莎·希普利*

STR 20	CON 40	SIZ 40	DEX 30	INT 45
APP 45	POW 40	EDU 30	SAN —	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 24	Luck: 90

战斗数据

每轮攻击次数：1（爪子，撕咬和武器）

撕咬：含有剧毒。受害者必须进行极限成功的CON检定；如果失败，承受额外的1D8点伤害。

斗殴	60%（30/12），伤害1D3
	或剁肉刀 1D4+2
编织针	60%（30/12），伤害1D3
撕咬	35%（17/7），伤害1D8+毒素（见上文）
闪避	37%（18/7）

通俗调整：战斗数据

斗殴	80%（40/16），伤害1D3
	或大剁肉刀 1D8
编织针	80%（40/16），伤害1D3
撕咬	45%（22/9），伤害1D8+毒素（见上文）
闪避	37%（18/7）

通俗调整：天赋

动如脱兔：在一整场战斗中，可以花费10点幸运来避免寡不敌众。

疾风连击：在格斗中，可以花费10点幸运再进行一次攻击。

技能

艺术/手艺（编织）45%，取悦 60%，克苏鲁神话 50%，恐吓 70%，跳跃 65%，知识（熬制冥王星之药） 80%，博物学 60%，科学（生物学） 60%，科学（化学） 80%，侦查 40%，潜行 85%，游泳 85%，投掷 55%，追踪 60%

语言

阿拉伯语 50%，英语 60%，纳卡尔圣书体 90%

护甲：1点外皮与鳞片。

法术：记忆模糊术，相貌吞食术，阿撒托斯的恐怖诅咒，支配术，迷身术，心理暗示术，时光门，枯萎术。其他法术，如伊格通神术（细节见克苏鲁神话魔法大典）由守秘人决定。

理智损失：目睹蛇人丧失0/1D6点理智。

支线模组：德比郡恐怖事件

恐怖的怪物与吓人的尖啸困扰着这个曾经令人愉快的英国乡村。当局对此一筹莫展。调查员们能否解决事件，又能否躲避黑夜中的恐怖呢？

就像**切尔西之蛇**一样，这一有着相当长度的模组并不是战役整体的必要组成部分，而是其中的一次支线冒险。这一事件呈现了一个带有转折的传统民间恐怖故事。守秘人能够演绎有着黑暗秘密的家族这一经典主题，同时还能展现基调没那么令人愉快的英国乡村场景。

虽然本模组独立于核心战役，但成功处理了小埃代尔事件并因此而得到亚瑟·文勋爵的尊敬的调查员将会发现，他们在与爱德华·加维根及伦敦兄弟会的对抗中多了一个可能会提供帮助的珍贵盟友。

- **联系**：米奇·马奥尼与《独家秘闻》上的一条新闻（**卡莱尔文档：英格兰#2**）。
- **联系**：调查员们可能拜访了爱德华·加维根在德比的工房，这将他们带向了本模组故事发生的地点附近。（**亨森工造**，第262页）
- **联系**：关于小埃代尔发生的袭击事件的当地传言与新闻报道可能引起调查员们的兴趣。

指向本模组的关键线索来自一份《独家秘闻》的剪报。如果调查员没能发现它的重要性，那么当他们从伦敦北部前往德比冒险寻找伦敦兄弟会的秘密工房时，守秘人可以选择提醒他们这一故事（**亨森工造**，第262页）。这件事可以在《德比每日电讯报》上一篇有关“小埃代尔的野兽”的补充文章中被再度提起，文章描述了恐慌的村民因为害怕嚎叫的野兽而在半夜紧锁大门，还提到了村子里最近发生的杀人事件。

提示：此处遭遇的NPC与怪物的数据可以在本模组结尾部分找到。



埃洛伊丝在蓝约翰洞穴内跟踪调查员

疯狗

三个月前，小埃代尔的村庄中发生了令人震惊的事件，导致两名居民死亡，第三名居民奄奄一息。当地警员休伯特·图维尔巡警射杀了一只大狗，并认为它就是元凶。然而，村民们害怕事件仍未结束，因为怪异的嚎叫声在月圆之夜仍然清晰可闻。当地人相信此地有出逃的狼人。调查员们需要揭露真相，并因此面临道德困境。

事情的真相与不幸的埃洛伊丝·文有关，她不洁的血脉正在将她转变为一只食尸鬼。起初，这种变化是偶发且暂时性的，但是很快，这种变化就将是永久的了。

守秘人注意事项

本模组将使调查员们面临一个没有简单解决方案的两难困境。在调查过程中，调查员们将会揭开一个黑暗的家族秘密，并面临一个选择：是杀害一名正在变成怪物的女子，还是放走她。这两种选择都会令她的父亲无法接受，而调查员就要去解决这一问题，并让她的家族意识到事情已经结束了。如果能够成功做到这一点，亚瑟·文勋爵将会成为调查员们的强大盟友。

《德比郡恐怖事件》看起来像一个经典的狼人故事。守秘人应当努力在玩家的脑海中加强这一印象，而他们也就很可能会利用他们共同的游戏外知识使用银质子弹和刀刃等去对付狼人。玩家认为他们所面对的对象是狼人的时间越长越好，这会使得发现真相时的剧情急转变得更为有趣。

尽管德比郡峰区（Derbyshire Peak）为故事提供了美丽的场景背景，但我们还是建议守秘人充分利用英国天气的刻板印象。不论是持续的毛毛雨还是充斥着雷暴的夜雨，雨水都是一个重要要素（1925年英国全境出现了强降水天气）。在乡间远足可能很有趣，但当你瑟瑟发抖、浑身湿透时可能就没那么有趣了。让景观成为模组特性的一部分。

出场人物：德比郡恐怖事件

以下列出了小埃代尔的关键NPC。他们的数据与村庄居民的大致资料可参阅第246页。



休伯特·图维尔巡警，43岁，*当地警察*

休伯特是小埃代尔的唯一巡警。他在他村中的警署附近活动，但是会在需要的时候去埃代尔以及更远的地方找其他警察（在最近发生的几起谋杀案之前，他都没这么做过）。他在贝克维尔长大，大约20年前被派往小埃代尔，此后一直待在这里。如今，他已经是村中的一份子，除了处理小偷小摸醉酒斗殴之外，他大多数时间都无所事事。尽管村民们把他看成一个乐子来源，但是还是很信任他，将他视为他们中的一员。

图维尔并不是十分胜任这份工作，但是最近的谋杀案使得他比平时更加尽责。让"真正的"警察从德比前来监督谋杀案的调查是中令他不安的经历。当图维尔找到并射杀一只野狗之后，他松了口气。这似乎让他得以和那些大城市来的同事们划清了界限，他们回去了。图维尔希望这次事件已经结束，这样他就能继续过上在村子里悠闲地散步、去笑马旅馆喝啤酒的生活。

- **形象描述**：他有些超重，身材圆润，通常在脸上有一副困惑的神情。他穿着保存妥当的警察制服。
- **特质**：喜欢轻松的生活，但是在任务在身时会积极行动。莽撞而踏实。
- **扮演引子**：不喜欢外人翻旧账，因为这很可能会扰乱村庄（和他）的生活。他愿意帮助调查员，但是可能比起帮助更多是造成了麻烦（比如，在其他人保持安静的时候不小心撞到了咣当响的锅子）。如果他在正确的时间出现在了错误的位置，他有可能会成为野兽的第四个受害者。

杰里米·斯特拉顿，67岁，*小埃代尔的牧师*

杰里米·斯特拉顿牧师是个鳏夫，他在小埃代尔担任牧师已有30年。在最近的谋杀事件后，斯特拉顿被一本由一位前任小埃代尔牧师所写的旧日记吸引。目前，斯特拉顿正在翻译部分由希腊语写就（这是前任牧师有点恼人但有趣的怪癖）的内容，其揭示的部分足以让他明



白文家族女子在21岁生日前后，身上会发生不幸"事件"。

斯特拉顿和亚瑟勋爵是挚友。牧师害怕文家族被诽谤、家族秘密为众人所知或成为当地流言蜚语的原料。因而除非劳伦斯·文已经信任他们，斯特拉顿不大可能与调查员们分享他所知道的信息。就牧师本人看来，这是私人事务。最终，斯特拉顿会想要找到去除诅咒的方法，但是在他完成了日记的翻译后，他会明白前任牧师也没有办法。因此，如果一切尽失，他会在确信调查员值得信赖时去向他们寻求帮助。

斯特拉顿身为德文特河谷金德鲁伊修道会一员的身份可能会是一条无关线索，他曾协助创立了这一组织并在其中担任秘书职务。修道会致力于对前罗马时代英国的历史研究，并且完全是一个正当的组织，尽管调查员们可能并不会这么认为。

- **形象描述**：一位和蔼可亲的老先生，因为年龄的原因近乎秃顶，而且有些驼背。穿着牧师领与黑色的牧师罩袍。
- **特质**：镇定，有求知欲，保持最大的谨慎。
- **扮演引子**：他的研究揭露了文家族女性身上的诅咒，但是没有办法处理它。对调查员们的动机不信任，但是在之后有可能会把他们视为盟友。

其他村民

以下提供了一些NPC的大致框架。守秘人完全可以按照需要创造出其他的村民。

- **伊迪斯·奥斯古德**：乔治·奥斯古德的妻子，她的丈夫是被野兽杀害的第一个人。
- **约翰·珀金斯**：被野兽杀害的第二人莉迪亚·珀金斯的父亲。
- **欧内斯特·瓦洛普**：当地的偷猎者与追踪专家，图维尔巡警的朋友。调查员可能会雇佣他帮忙追踪野兽。
- **内德·劳顿**：在磨坊弄伤了手，正在疗养，直到能够回去工作为止（对于他饱受磨难的妻子玛吉来说，康复的速度还不够快）。
- **玛迪·奥布莱特**：万事通与乡村八卦消息源。
- **爱丽丝与约翰·匹克洛克**：匹克洛克百货商店的店主，他们担心谋杀会使旅客减少。

文家族

文家族在俯瞰整个小埃代尔的普拉姆堡居住了数个世纪之久。这一家族目前的家主是亚瑟·文勋爵。自从谋杀发生以来，亚瑟勋爵，他的儿子劳伦斯与女儿埃洛伊丝一直都守在城堡里。

亚瑟·文勋爵，67岁，*世袭贵族*



亚瑟勋爵是君主制的坚定支持者，十分重视他作为上议院议员的责任。最近，他的家族事务使得他离开伦敦回到了小埃代尔。他有三个月没在伦敦露面了。他也不常在小埃代尔的村民眼前出现，他更愿意待在自己的祖屋中照料他的女儿埃洛伊丝。

如果调查员们选择在普拉姆堡与他会面，或是被他的儿子劳伦斯邀请到家中共进晚餐的话，他们就会有机会见到他。

亚瑟勋爵十分关心他女儿的状况，害怕她生命有危险，也同样害怕文家族的良好名声受损。除非能证明自己的可靠，像调查员们一类的好事闯入者很可能会遭受冷遇。在任何情况下，他都不容许外人们对他所认为的纯粹家族事务进行问询。除上述原因外，亚瑟勋爵害怕当警方与村民发现他的女儿就是杀人犯后她会遭受什么。光是丑闻就糟透了，更别说看到女儿遭到逮捕乃至处以绞刑的可怕景象。

文家族血脉中有什么？

眼尖的守秘人可能注意到，本冒险中登场的文家族与阿布那·文·卡莱尔同名，后者是1714年被送往美洲殖民地的重罪犯，其家族后来成为了马塞诸塞州与纽约有钱有势的卡莱尔家族。

阿布纳是约书亚·文勋爵的私生子，这位文勋爵在其他事情上都十分正直。罗杰·卡莱尔是如今的文家族数代之外的表兄弟。这个值得注意的巧合在目前的情况下或整个战役中显然都没什么意义，但是守秘人愿意的话也可以加以利用。

- **形象描述**：秃头，有着厚重的海象胡子。总是穿着正式的郊游服或晚礼服。
- **特质**：通常精明而狡猾，目前的情况令他深深担心，因此，他很容易突然暴怒。
- **扮演引子**：并不希望外人卷入"家族事务"中，不过他会欣然接受斯特拉顿牧师提出的帮助。调查员们如果得到了劳伦斯·文的信任，可能被迫要向亚瑟勋爵保密他们所知晓的事情，直到他们可以解决埃洛伊丝身上的事件为止。

劳伦斯·文，23岁，*长子与继承人*



劳伦斯·文正处于多重压力之下。与他的父亲一样，他十分担心他的妹妹埃洛伊丝。尽管他的父亲已经基本上"未雨绸缪"并退出了公共生活，劳伦斯因家族事务所迫，还在村中出现。他为谋杀事件感到极度内疚，他在心中明知自己的妹妹一定是犯人，但是无法面对这一事实，因此将其压制在正常的假象之下。他因此正在饱受自己良心的折磨。

调查员们可能会在笑马旅馆遇到劳伦斯，当时，他为了给他人留下文家族一切安好的印象，正在对村中进行拜访。作为一个世故的人，劳伦斯总是看起来对当地琐事不屑一顾，但埃洛伊丝的突然遭难软化了他的骄傲。如果调查员们与他交谈，他（起初）会向他们保证，这里的巡警知道自己的职务所在，文家族也没有什么隐瞒的。一个成功的心理学检定能表明劳伦斯很困扰，而且有所隐瞒。如果调查员们能够赢得他的信任，他可能会失控并向他们寻求帮助。

- **形象描述**：金发，五官棱角分明，有着文家族特征的下巴。穿着花呢郊游服，戴着平沿帽。
- **特质**：通常冷淡而有些势利，但他最近柔和了不少，担心他妹妹会有生命危险。
- **扮演引子**：假装一切都好，起初不予理会调查员们的疑问。如果他们看起来像是好人，他可能会邀请他们共进晚餐以搞清楚他们为何会来这里。让他的父亲代为完成交谈。最终可能会被调查员们打动，并会在埃洛伊丝逃跑并失踪后向他们寻求帮助。

埃洛伊丝·文，21岁，*文家族诅咒的女继承人*



埃洛伊丝是这一模组的核心。由于血脉的诅咒，在满月的三天间，她会变成一只食尸鬼。当"诅咒"在她的21岁生日后（大约三个月前）降临时，她疯狂地袭击并杀害了在那几个月圆之夜遭遇的不幸村民。在第四天的早上，亚瑟勋爵与劳伦斯·文发现了正在从食尸鬼变成人类的她。文家族的诅咒是真的！

自此以后，他们对埃洛伊丝设计了一套处理方案。在满月那天的下午，她会被投下药物，由父兄搬入城堡地牢中的一间牢房内。这些日子里仆人们会被要求呆在自己的房间里。当埃洛伊丝开始吠叫时，他们很乐意呆在那儿。

变形开始于满月的晚上，而埃洛伊丝会在黎明到来时变回人形。然而，在接下来的每个月，变形过程的时长逐渐增长。到了调查员们到达的时候，埃洛伊丝在满月的三个日夜中的多数时间已是食尸鬼的形态。变形时机可以随意变化，以便守秘人选择让埃洛伊丝以人形出现一段时间。但可以确定的是，在模组的高潮处，埃洛伊丝逃跑时是食尸鬼形态。如果被调查员们抓住，她会恢复人性，以阐明调查员们目前面临的困境：是杀了她、让她被锁起来，还是放她走。

在人形时，埃洛伊丝是一名漂亮的年轻女子，眼中有着纯真的光辉。她对她变形的事毫无记忆。很快，她就会永远变成一只食尸鬼。

- **形象描述**：漂亮，金发蓝眼，纤瘦高挑。食尸鬼形态时，她是一只咆哮的野兽，有着发黄的爪子和锋利的、像剃刀一样的牙齿。她的躯体变硬并变为深灰色，而她的外貌则变得更像狗、更具兽性。
- **特质**：困惑的。她知道有什么事情不对劲，但还没有猜到她自己就是原因。
- **扮演引子**：埃洛伊丝可能看起来是一名无辜的年轻女子，以迷惑调查员们。只有到后来她逃跑时，她才会完全变成食尸鬼。



前往小埃代尔

米奇·马奥尼可以提供旅行安排的建议，还会提到在小埃代尔有一家他觉得调查员们可以暂住的公共旅馆。

小埃代尔位于伦敦北部约170英里的地方。调查员们可以在伦敦圣潘克拉斯火车站搭乘火车前往德比，在那里换线搭乘希望谷线，这条线路在前往曼彻斯特时会穿过埃代尔。在埃代尔村下车后，调查员们必须步行5英里（8公里）前往小埃代尔，或是搭乘路过农民的顺风板车。

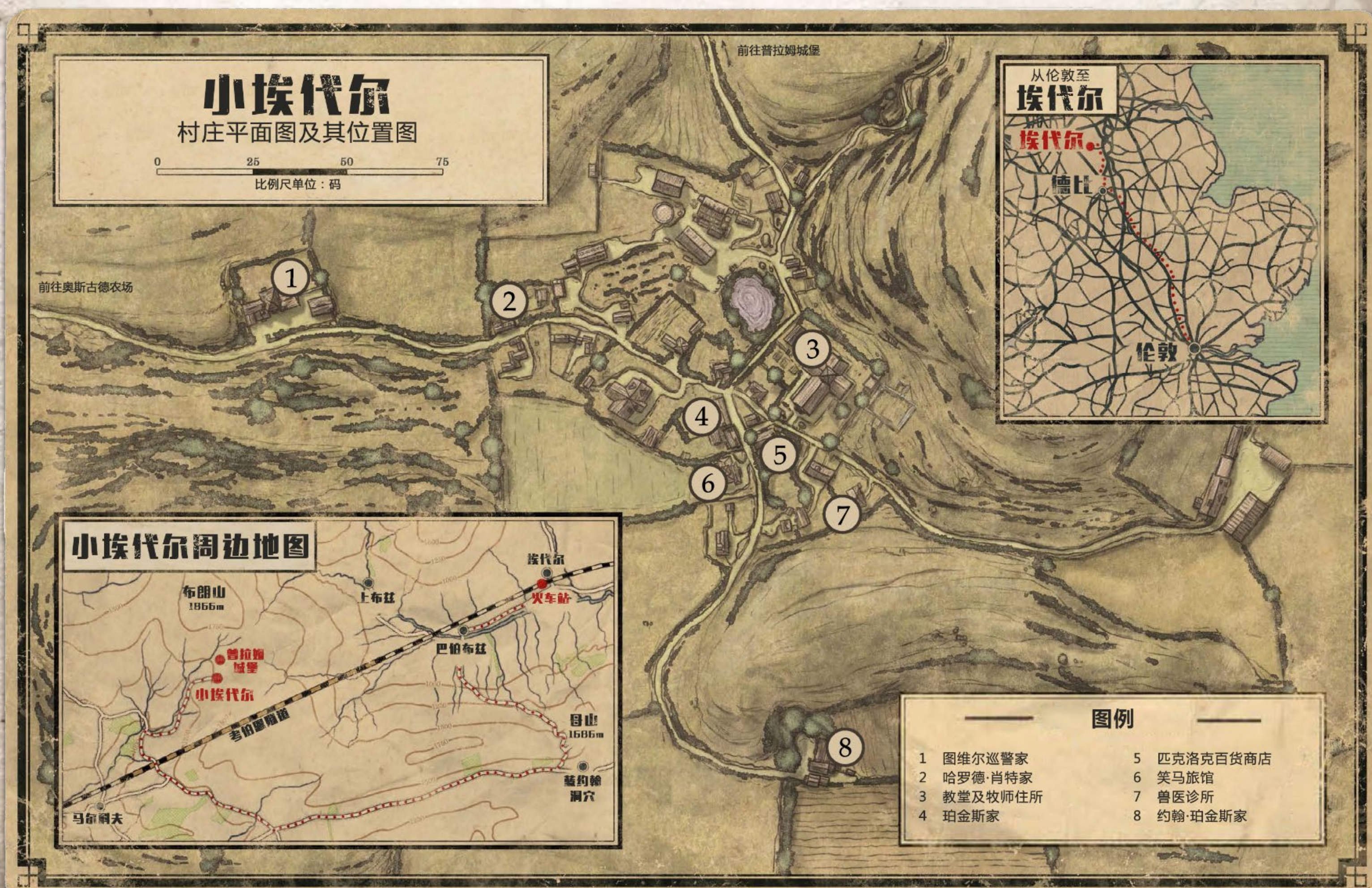
到达之后，调查员们很可能会看到石灰岩峭壁与裸露的岩层、怡人的树木繁茂的山谷和沼泽地，以及壮观的瀑布。在经历了伦敦城的混乱和黑暗乃至危险之后，这是焕然一新的体验。乡野被纯净的绿色环抱，许多绵羊散布在田野中。与伦敦的夹杂着尘土的降水相比，此地的雨水似乎干净又新鲜。然而，地平线上乌云正在聚集，冷风呼啸。

小埃代尔

小埃代尔坐落在德比郡峰区的埃代尔山谷中。该地区以连绵起伏的丘陵、山谷和溪流的自然美景而闻名。母山（Mam Tor）坐落于村庄以南3英里处，其上有一座铁器时代的堡垒遗迹（步行约一个小时路程），而再过半英里则是蓝约翰洞穴，其中出产萤石。

村庄和它所处的环境一样美丽。整个社区中大约有30栋房屋（其中一部分的屋顶是茅草的），外加笑马旅馆、匹克洛克百货商店、一座小型现代教堂（它建在伊丽莎白女王时代教堂的地基旁边，旧教堂不幸在1906年被烧毁）以及为该地区的农场提供服务的兽医诊所。住在村庄的绝大多数人在附近的农场或埃代尔的棉纺厂工作。

下图：小埃代尔地图



初步调查

调查员们可能会想要跟进《独家秘闻》中有关小埃代尔的线索。大多数情况下，笑马旅馆都是乡村生活的中心，在这里调查员们可以听到有关袭击事件的各种八卦与推测。加入调查员们打算在百货商店或是附近的农场搜集村民的看法的话，守秘人也可以在合适的情况下自由将原本在笑马旅馆部分提供的信息移动去别处。有关与图维尔巡警交谈的细节将独立列出，调查员们可能会在巡逻区域、他的家中或是笑马旅馆中遇见他。

笑马旅馆

随着天色转黑，蒙蒙细雨逐渐增强，进旅馆避雨看起来是个不错的选择。旅馆内的气氛和善而充满好奇。

这间旅馆是那些想要在村子里停留的人唯一的住宿选择，这里有五间房间（四间双人房一间单人房）可供居住，租金是每晚2/6（2先令6便士），包含早餐。

守秘人提示：这里可以假定当调查员们第一次来到旅馆时，图维尔巡警和劳伦斯·文都不在这里。图维尔之后可能会在守秘人觉得恰当的时机出现，但是至少劳伦斯不应当在第一天就被看到。

如果调查员愿意付钱请酒吧每个人喝一杯的话，他们就能在此展开一场广泛讨论了。如果不这么做，一个成功的**取悦**或**话术**检定也能让一部分村民发言。过早提到最近的杀人事件会使酒吧内突然安静下来，所有人的目光都会投向调查员们。但愿能有一名调查员去打破这令人不适的寂静，不然旅馆老板比尔·塔特洛克就会通过大声叫欧内斯特·瓦洛普“来记口哨”的方式来打破沉默。欧内斯特开始用他的哨曲吸引所有人都注意力，甚至通过忧伤的曲调让部分人开始流泪。

当调查员们有机会询问塔特洛克或是一小群当地人时，酌情向他们提供下面的传言：

- 杀人事件是从大约三个月前开始的。其中乔治·奥斯古德和莉迪亚·珀金斯遭到杀害，他们在不同的晚上被撕成了碎片。一天后，哈罗德·肖特也遭遇袭击，但是幸运生还。绝大多数人都害怕犯下这些罪行的怪物还会回来。



笑马旅馆的酒吧标志

- 小心月亮！许多人都在满月时分听到过嚎叫声。他们提醒调查员们，下个晚上就是满月的日子了。
- 一个男人发誓他瞟到了一眼那东西，“没有狗会用后爪着地走路。而且没有狗能像那玩意对可怜的莉迪亚那样把她的骨头一根一根扯出来。”
- “埃代尔黑狗”的故事广为流传。这是一种巨大的野兽，它与黑夜一样黑，还有着闪亮的红眼睛。任何听到它嚎叫的人都能意识到死亡将至。
- 一些当地人提到他们曾听杰里米·斯特拉顿神父说自己曾瞥见过那头野兽。
- 本地人欧内斯特·瓦洛普和内德·劳顿（且他们是图维尔巡警的朋友）称图维尔射杀了一只野狗。在这名巡警看来，这起事件便解决了。对此，麦迪·奥尔布赖特说，“不管是那些来自大城市的侦探来调查杀人事件时，还是验尸的时候，他看起来都不怎么确定。”酒吧里响起了不少赞同的低语。

守秘人提示：如果图维尔巡警在调查员们询问时来到现场，他会在酒吧里听着。一次成功的**心理学**检定能发现他的尴尬。

匹克洛克百货商店

爱丽丝·匹克洛克与约翰·匹克洛克夫妇是这家店的主人，店内主要供应食品、工具、报纸，以及为前往山区的游客提供补给品。他们对外来者很友好，会尽力表现出好形象。虽然与村民的日常交易让商店得以维持运作，但游客才是真正的收入来源。匹克洛克夫妇害怕杀人事件与关于野兽的传言会让徒步旅行者和其他游客望而却步。守秘人可以利用匹克洛克夫妇来补充或提供调查员们在旅店中错过的信息与传闻。

需要注意的是，商店中不出售霰弹枪与其他武器，只有小刀和农具。霰弹枪可以专门订购，需要至少两到四天才能运抵。

与图维尔巡警见面

调查员们最有可能在笑马旅馆遇到图维尔巡警，但他们也可能会在巡警巡逻期间，或是去拜访他在村中的住所时遇见他。图维尔巡警的家也是当地警察局，那儿有着全村唯一的电话。

图维尔不愿意透露有关谋杀的细节。就他而言，事情已经过去，生活还要继续。他说，他追踪了一只野狗并射杀了它。“它逃走死在山里了。自从我射死了那玩意之后就再没有过麻烦事，感谢上帝。”

这一悲剧性的案件已经结案。如果调查员继续追问，需要进行一次**取悦**、**话术**、**说服**或**恐吓**检定，图维尔会详细讲述——酌情提供下列信息。

- 图维尔证实了乔治·奥斯古德与莉迪亚·珀金斯的事，这两人的尸体被接连发现于两天内，而哈罗德·肖特的袭击则发生在一天之后。所有的事件都发生在他们家的附近。
- 受害者的尸体遭到了撕扯蹂躏：毫不夸张地说，发现现场是一副凄惨之景。警方验尸官认定那些咬痕和爪痕是野生动物（例如大狗）袭击的证据。
- 哈罗德·肖特被击昏了，并且腹部遭受了很深的撕裂伤。他幸存了下来，并且前去他兄弟位于斯凯格内斯（位于英国东海岸）的家调养了。
- 这些事件都发生在三个月前满月期间的几个晚上。

访问受害者家属

如果调查员决定与受害者家属进行面谈，他们必须机智而谨慎的接近他们。否则，他们会被赶出门去。在恰当场合下，他们还会因考虑不周而遭到愤怒的拳击。成功的困难**取悦**或**说服**检定成功（每家一次）可以让他们得以进入奥斯古德和珀金斯的家中（参见下文）。在袭击中幸存下来的哈罗德·肖特不在家里，因为他在他亲戚位于海滨度假胜地斯凯格内斯的家中调养。

奥斯古德农场

奥斯古德农场位于村庄以西大约半英里处。伊迪斯·奥斯古德迎接了来访者，并带着他们走过厨房。她的两个孩子，玛姬和雷切尔，在整场谈话中都紧紧抓着她的裙子。

- 泪眼朦胧的伊迪斯这样描述道：她的丈夫听到谷仓有响声，便带着霰弹枪前去探查。一会儿后，她就听到他开火的声音，然后是尖叫声。她向外望去，她看到了一个多毛、弯腰驼背的身影跑入了黑暗中。
- “它和人差不多高，嚎叫着跑进了树林里。看在主的恩典的份上，我敢发誓那是个恶魔，”她一边说着，一边拭去眼中的泪水。

至此她无法继续说下去了，她对调查员们道了歉并将他们带了出去。

珀金斯家

调查员们若是询问有关莉迪亚·珀金斯的事情，就会被指引向村中约翰·珀金斯的房子。珀金斯原本是一个坚定而温和的人，但自从失去女儿以来，他变得阴沉而脆弱。如果他认为调查员的问题过于死缠烂打或是缺乏尊重，他可能会被激怒。

- 珀金斯在从笑马旅馆回家后发现了他女儿的尸体。
- 他相信劳伦斯·文，亚瑟·文勋爵的儿子与此事有关。一位邻居（汤姆·科蒂，他对于这一证言没有更多补充内容）称自己在莉迪亚被杀的晚上看到了劳伦斯·文。科蒂告诉珀金斯，年轻的文先生看起来很低落，急匆匆地从珀金斯宅方向跑了过来。
- 图维尔巡警与他的上级讯问了劳伦斯·文，但最后宣布他完全清白，与此事无关。

珀金斯并不相信警方的说辞，他认为当局是为了从丑闻中保下文家族。在苦痛之中，他说道工党必须纠正这种阶级不平等，随后开始向调查员们发表有关英国政治与英国残暴统治阶级的演讲。成功的**心理学**检定会发现，珀金斯某种程度上因为失去女儿而精神错乱了。晚些时候，调查员们可能会发现珀金斯在乡间漫步。在疯狂之中，他忘记了自己女儿已经死了，还在叫她回家。

询问哈罗德·肖特

调查员们很快就能确定，近期袭击的生还者哈罗德·肖特现在不在村中，而且他的房子被封了起来。大部分村民都会简单地告诉他们这位单身汉"在别的地方"。不过调查员们只要稍加探究一番就能找到一个知道肖特去他在斯凯格内斯的哥哥托马斯家了的人（这个人可能会是图维尔巡警）。没人知道他会不会回来、什么时候会回来。

守秘人提示：如果调查员们想要亲自了解哈罗德·肖特事件，他们就需要前往东海岸林肯郡的海滨小镇斯凯格内斯。守秘人可以提醒玩家通过信件或电报，或是使用图维尔巡警的电话进行交流，可能就足够了。在这种情况下，任何电话或通信都会由托马斯·肖特回应，他会称他的兄弟正在康复中，不想被打扰。要让托马斯讲述他所知道的事情，就必须进行**说服**检定（不论通过书面还是口头交谈）：

- 遭到袭击时，哈罗德·肖特正在村庄附近散步。根据他的描述，一个巨大的黑暗身影突然出现，随后爪子撕裂了他的身体，带来了烧灼般的疼痛。他昏倒了过去。这一切都发生得如此之快。他一直在做被一只恶臭的灰色野兽猎捕的噩梦。

进一步探查

在村庄中搜集的信息将调查员们引向了杰里米·斯特拉顿牧师与劳伦斯·文及其家族。另外，一些调查员可能希望探索周围的农场与土地，以期发现肆虐于小埃代尔的野兽留下的足迹或是其他痕迹。下面部分讨论了这些可能的探查路线。



小埃代尔教堂

小埃代尔教区牧师

杰里米·斯特拉顿牧师住在小埃代尔教堂边上的一间小屋中。教堂本身是新造的，由石灰石搭建。在教堂范围内有村子的公墓与于1906年被烧毁的旧教堂建筑的残余地基。这一块地域得到了精心照料。

在牧师住所敲门的调查员很可能会被莎拉·布莱特，一位帮牧师照看房子的老太太迎接。布莱特夫人会在大多数早上前来打扫卫生并洗涤衣物。此时牧师通常会前往教堂写布道词或是处理信件。在大多数下午，斯特拉顿牧师会在牧师住所或者教堂里组织上门探望或接待来访者。在晚上，牧师则会在家阅览他正在翻译的日记。

布莱特夫人不允许任何人进入牧师住所，她会让拜访者前往教堂或是告诉他们牧师在外面，晚些时候回来。她对日记一无所知，但是知道自从谋杀发生开始，牧师的行为就有些奇怪。一个成功的**取悦**或是**话术**检定可以让她讲述一些门前八卦，比如牧师一到晚上就把自己锁在房间里，一待就是好几个小时。她知道此事，因为她看到了房间灯一直亮到凌晨时分。最近，她经常看到他在发呆或是在祈祷。一定有什么事情让他深陷困扰中。

守秘人提示：小埃代尔太小了，村中每个人都知道布莱特夫人知道的事情。因此，这一信息也可来自其他来源。

探索教堂区域

前往公墓寻找线索的调查员们能看到上溯至公元十四世纪的墓碑。许多墓碑都风化严重，难以辨别内容。这里没有埋葬任何的文家族成员（见**文家族陵墓**，第243页）。调查员们可以在这里找到乔治·奥斯古德与莉迪亚·珀金斯的新墓。有趣的是，两人的墓碑上都挂着一个小小的银质十字架。

杰德·温赖特负责照管这块地域，调查员们可能会看到他正在修剪篱笆。温赖特是一个不怎么健谈的人，他主要通过喃喃抱怨或是大笑来交流。如果问起新坟墓上的十字架，温赖特会收起笑容，卸下他温厚的伪装，表露出严肃的态度来。他告诉调查员们"当地事务与外来者无关"，并且让他们"最好赶紧离开，看起来要有暴风雨要来了。"如果调查员们没有被这一突然的转变阻止，一个成功的**说服**或是**恐吓**检定能让温赖特多说一些。"他们是被那野兽杀死的，十字架能让他们一直呆在他们该在的地方。希望他们不会转变。"说完之后，他转过身，嗅了嗅空气，然后走开了。他不会回答更多的问题。

会见斯特拉顿牧师

调查员们可能会在教堂中第一次见到斯特拉顿牧师，在那儿看不出什么异常。如果他们上门拜访他，调查员们可能会注意到（**侦查**检定）他桌上的各种信件，上面都有着德文特河谷金德鲁伊修道会的抬头，以及一本占据了一大块桌面空间的希英翻译的初级读本。桌面上还胡乱铺布着各种各样的纸片，上面记着斯特拉顿的笔记。笔记之下则是一本古旧的皮面日记。在其中一张纸片上可以辨认出"文"一词。敏锐的调查员可能会想要就那本希英翻译读本说些什么，而牧师则会笑一笑，告诉他们这是他的一项爱好，但是不会提到他现在在翻译什么。

正如本模组**出场人物**部分（第228页）提到的，斯特拉顿牧师很乐意迎接来到村中的访客，也很乐意向看起来是学者或是"会写信的人"的调查员讲述自己遭遇野兽的经历——见**卡莱尔文档：英格兰#9**。但他不太乐意与那些似乎正在寻找下流八卦的人分享自己所知道的事情。

卡莱尔文档 英格兰#9

我只是在拜访一位教民后回来时匆匆瞥见了它一眼。那大约是在九点钟，正值满月之夜，但起了很厚的雾。在打开前门时，我听到几尺外的粗重呼吸声。我一抬头，看到了一个被雾气裹挟的巨大黑影。即使它的身形模糊不清，但它仿若燃烧着的血红双眼让我心中充满了恐惧。它发出了一声毛骨悚然的大叫，我知道它看到我了。我不假思索地冲进房里锁上了门，感谢上帝保我平安。

根据调查员们目前为止所了解到的信息，斯特拉顿希望巡警射死野狗后能让这些事件划上句号，但是一个成功的**心理学**检定能留意到他对此事已经终结抱持保留态度。尽管已经不再有袭击事件发生，但是在满月的夜晚，人们还是能听到嚎叫声。斯特拉顿表达了悲伤，希望村庄的生活能够回到正轨。但他也直言不讳地说道，人们都不希望再提起这等悲剧，那些家庭应当留有平静哀悼的权利。

牧师不会被引到有关文家族事务的话题上。如果问起有关他桌上纸片中的"文"一词，斯特拉顿会说，文勋爵是当地的地主，那些字是为了提醒自己安排时间拜访亚瑟勋爵，通过**心理学**检定可以发现这是一个小小的谎言。

从另一方面看，调查员们会发现牧师会是他们获取当地历史知识的有用信息源，而且他也十分愿意花上一个小时来聊这些事情——可能会有的话题见下文**更多有关文家族、历史与民俗的调查**。

除非调查员们已经赢得了劳伦斯·文的信任，斯特拉顿不会提及任何有关文家族的诅咒的事。一个困难**说服**检定能够让牧师讲述他从日记中知道的有关文家族诅咒的内容。除非直接询问牧师，否则他不会透露这些信息。如果有调查员在**语言（希腊语）**上表现出了专业水准，斯特拉顿会对他们产生好感。在守秘人的裁定下，他可能会请求调查员协助翻译日记（见下文**日记**边栏）。谨记，斯特拉顿只知道这么多东西，而且即便如此，他也会要求调查员们对此保密。

日记

在当地传说中，有一种大型的、形似猎犬的生物，据传游荡于埃代尔附近。传说那只野兽曾是村中最后一名乡绅的工作犬，在其主人过世后嚎叫了三天三夜。埃代尔人说，如果嚎叫声再次响起，就意味着会有人死去。

有一段文字讲述了1608年贝克韦尔的女巫审判，据称伊万杰琳·文夫人是当时的庭审证人。当时安妮·斯塔福德和珍妮·格林被判有罪，并作为女巫被绞死。日记中有一段很有说服力的话提到安妮·斯塔福德以"野兽之印记"诅咒了文夫人。

追踪野兽

由于事件发生在三个多月前，在袭击发生的地方已经几乎没有痕迹或是其他可能的线索。选择在乡村周边游荡的调查员们将会看到起伏的山丘，最南边则是高耸的是母山。农场与放羊的牧场四处可见，小群的农民在田野上工作，修缮着干燥的石墙或放牧绵羊。西南方向的普拉姆城堡位于一座俯瞰村庄的小山上。

如果调查员在普拉姆城堡附近徘徊，他们唯一可能发现的线索（通过**侦查**检定）就是一块带有蕾丝花边的白色碎片，看起来可能是女性衣物的一部分。这块布料在外面度过了三个月后显得潮湿而泥泞。如果调查员具有必要的**科学（司法科学或化学）**技能和分析布料的设备，就可以从上检测到人血的痕迹。

询问文家族的事

在小埃代尔打听文家族的调查员们可以从当地人处得到下列信息（除非守秘人希望如此，否则不需要检定）：

- 文家族在德比郡生活了数个世纪，有人说甚至有700年之久。
- 他们在查尔斯二世统治期间被册封勋爵，尽管没人知道到底为什么。（实际上，这是对惠灵顿·文熟练处理某些不便公开的王室不检点行为的奖赏。）
- 文家族生活在一座中世纪城堡的主楼内，城堡的其他部分要么倒塌要么急需维修。他们的家被叫做普拉姆城堡。
- 亚瑟·文勋爵今年六十多岁，他的继承人劳伦斯·文23岁，他的妹妹埃洛伊丝·文几个月前刚满21岁。
- 还有一些年老而忠诚的仆人也一同生活在主楼中。

更多有关文家族、历史与民俗的调查

在小埃代尔与埃代尔没有公共图书馆，因此如果调查员们想调查更多与文家族或是普拉姆城堡有关的内容，他们需要前往德比。下述信息可以通过一个**图书馆使用**检定获得；根据守秘人的选择，也可以让它们为斯特拉顿牧师所知，再由他讲述给调查员们，或是让调查员们在普拉姆城堡的图书室中找到它们。一些村民也可能知道一些下述内容的片段。

- 亚瑟·文勋爵名列于伯克的贵族名录中。
- 《英格兰土地勘查记录书》中提到了普拉姆城堡。这座城堡最初是亨利二世在1175年建造的，是英格兰的诺曼要塞之一，后于1587年进行了重建和改造。这座城堡是该地区在十一至十七世纪的不同时期间先后建造的20座城堡之一。
- 普拉姆（Plum）城堡的名字被误认为源于其"如同李子般"落入爱德华三世之手，因为当时一位谋反的前主人忘记了关上大门。实际上，这个名字来自诺曼法语"le plomb"，意为铅。因此，实际上城堡的名字意为铅城堡。在过去的五个多世纪中，这一地区都是重要的铅来源，城堡由此得名。

守秘人提示：在德比郡峰区藏有许多被长久遗忘的古老铅矿。当埃洛伊丝在她的牢房里嚎叫时，她的叫声在一处靠近城堡地牢的古老铅矿中回荡，使得村民能够听到村庄周围地区传来的回声。大部分情况下，只有斯特拉顿牧师可能猜到其中的联系。老铅矿的入口被封死并掩埋了两个多世纪，其位置也已不为当地人所知。当然，这等被长期遗弃的坑道现在是否为食尸鬼和其他令人厌恶的生物所占据由守秘人决定。

- 在1672年查理二世的统治期间，杰弗里·里昂一族失势，其包含埃代尔地区在内的封地被转给了文家族。
- 根据当地传说，有一种大型的类似猎犬的生物据传在埃代尔周边的土地上活动。传说中那只野兽曾经是该村最后一位乡绅的工作犬，在主人去世后，它连续嚎叫了三天三夜。埃代尔人说，如果啸声再次响起，将会带来厄运。
- 莱斯特·伊林沃思的《德比郡闹鬼事件和故事》（1884年）中对有贝克韦尔的女巫审判的叙述。其片段中提到一名名为伊万杰琳·文的女士于1608年在安妮·斯塔福德和珍妮·格林的审判中担任检方证人。两名女子因巫术行为被判有罪并被绞死。此书称安妮·斯塔福德在文女士作证时施下了诅咒，将"野兽之印记"降在了文家族的血统上。

真相比虚构更为离奇？

在德比郡峰区，有关流浪怪物的故事并不少见。起伏的丘陵和洞穴是各种不寻常的民间传说的发源地，有时，这些故事甚至会成为头条新闻。一篇这样的故事与本模组直接相关：于1925年10月14日的《伦敦每日快报》上发表的"埃代尔的黑狗"。这个故事讲述了某种"巨大的黑色的"东西，它被认为是在夜间杀死了大量绵羊的凶手，"留下一地散乱的尸体——尸体的四肢、肩部、头部都被扯了下来，背部也被折断，还有很多肉块被吃掉了。"文章还说道："许多地方的人们都不愿在天黑后离开家，并把他们的孩子们关在安全的屋子里。"

守秘人可能会希望调整这一（真实）新闻报道的内容，将发表日期更改为与调查员在英国的时间一致以适应本模组——也许这可以进一步鼓励调查员探究这个谜团？



德比郡起伏的群山

当地风景名胜

母山与蓝约翰洞穴就在小埃代尔附近，是调查员们可能感兴趣的地方。在本模组进程中，守秘人可能会选择让搜寻野兽一事（**埃洛伊丝逃跑**，第244页）发生在这些地方。如果决战发生在深夜的蓝约翰洞穴，可能会塑造出一个阴森可怖的场景。

母山

玛姆山（又名母山）被认为是不列颠最早的山丘堡垒遗址之一。海拔1700英尺（518米）的山顶曾耸立着一座要塞，又被一道巨大的沟渠所环绕。在通往母沟与霍林斯十字的两条路上都可辨认出残余的门户痕迹。山上还可以看到一些圆形小屋的地基——这些小屋原本是村中住宅与其他的建筑物。而那些登上山顶的人则可以从母山顶峰眺望整个德比郡的壮丽景色。

山顶有着两座青铜时代的古墓，它们被认为是母山上最老的遗迹，大约有3500年历史。几个世纪以来，这些墓穴曾被一定程度地发掘过。据记载，在十九世纪早期此地也有过局部发掘的记录。等到第二次世界大战时，其中一座坟丘还被用于安放探照灯。

在1925年时，守秘人可以决定是否还有未被触及的克苏鲁神话秘密埋藏于此，而这也可以成为构成未来模组的基础。



蓝约翰洞穴

蓝约翰洞穴坐落于小埃代尔的另一侧的母山底部，这是一处内藏化石的石灰岩洞穴复合体，同时也是蓝约翰（萤石）的开采地。这种特殊的晶体混合有蓝紫色和黄色的元素成分，在世上独一无二，可用于制造珠宝和装饰品。

洞穴深至地下214英尺（65米）处，由六个天然石室构成。每个石室都有自己的名字。第一间被称为公牛肉，是一个正在被开采的矿坑。它的名字源于那里发现的蓝约翰与生牛肉模样相似。大结晶洞穴呈穹顶型，而瀑布洞穴中则存在一种如冰瀑般的不寻常钟乳石。守秘人可能会对穆勒格雷夫勋爵的餐厅感兴趣，这是一个圆形的天然石室，据说穆勒格雷夫勋爵曾在此处招待一群矿工一起吃饭。勋爵大人如此行事的原因则未在史书留痕。

想要探索洞穴的调查员会发现，如果他们能够说服矿工带他们参观，这将是一种虽令人分心但十分引人入胜的体验。如果调查员们能绕开夜间值班员，等待矿工回家后进入洞穴可能会更加简单。但是，在只有手电筒或提灯提供引导的情况下，调查员们的精神可能会受到考验。洞穴内漆黑湿滑，对那些粗心的人而言相当危险——调查员们需要进行**侦查**检定以避免撞伤头部，再通过DEX、**攀爬**或**跳跃**检定来避免从陡峭湿滑的步道上摔下。检定失败会导致调查员无法安全地前行。孤注一掷失败则可能会让他们重重地摔了一跤并受到1D6点伤害。

在此模组的后期，守秘人如果决定让埃洛伊丝在调查员的追赶下躲进洞穴，则可以假定工人们都已回家过夜。埃洛伊丝可以在守夜人休息时溜进去，也可以让调查员发现守夜人残缺的尸体。在洞穴内部，如果调查员没有光源，守秘人应增加他们寻路的难度，并要求他们在黑暗中的战斗里承受惩罚骰。精明的调查员可以在进入矿洞之前，于一处工棚中找到矿工用的提灯。

文家族的诅咒

亚瑟·文勋爵是一位非常自傲的乡村绅士，今年67岁。他英俊且同样自傲的儿子劳伦斯今年23岁。劳伦斯去牛津大学读过书，直到最近才回到德比郡。自从劳伦斯回来后不久，怪物就开始袭击人了。一些村民认同约翰·珀金斯的话，认为劳伦斯是引发袭击的凶手。然而，实际上劳伦斯的妹妹埃洛伊丝才是真正的罪魁祸首。

低声细气的21岁女子埃洛伊丝·文在不知不觉中继承了文家族受污染血脉的诅咒，并开始转变为食尸鬼。这种转变有些特别，因为它周期性发生，而且转变迅速，能瞬间使一个年轻女子变成一个可怕的，几乎和狗相仿的生物。在数小时内，埃洛伊丝将不再是她原本的样子，并完全沦为一只食尸鬼。然后突然间，她又会变回人类，对变身或以食尸鬼形态进行的行动没有任何记忆。目前，埃洛伊丝的不定期变化都是在满月期间发生的。当地关于狼人的传说由此诞生。随着时间的流逝，埃洛伊丝的转变将越来越频繁，最后她将永远变成一只食尸鬼，无法再居住于人类世界中。

据家族传说，1608年，伊万杰琳·文夫人曾在两名被控使用巫术的女子的审判中作证——这两人被称为"贝克韦尔的女巫"。她所提供的证据致使这两名年轻女性被判绞刑。传说称，其中一名女巫安妮·斯塔福德将"野兽之印记"降于文家族今后所有女性后代身上。但是，这是一个谎言。文家族诅咒核心背后的真相要更古老、更险恶。

在数个世纪之前，文家族的先祖们实行了向藏骸所之神莫尔迪基安奉献的仪式。在食人与堕落的仪式里，他们于祈祷中将死者献予神明。文家族祖先们的亵渎倾向在他们的血统中播下了一颗种子，"食尸鬼的污秽"深入了文家族的血脉中。由于未知的原因，血亲中女性受到的血脉污染更强。大约每隔一两代人（已知诅咒会跳过一到两代人），其女性后裔就会显现出这个家庭的黑暗继承。有时候，文家族男性也会堕落为食尸鬼，但主要承受诅咒重压的是文家族的女性。调查员们可以在普拉姆城堡图书馆（图书馆，第241页）中找到能够印证这段黑暗家族历史的信息。

几个世纪以来，当有文家族血脉的女子年满21岁时，她就会开始转变为食尸鬼，最初转变是间歇性的（如埃洛伊丝），但之后便会永久化。家族一直保守着这个秘密，在满月时将他们的女性亲属锁起来，或是杀死文家族女性所生下的所有女婴。在此之后的四代人里，文家族都没有女儿诞生，也没有人转变为食尸鬼。因此，诅咒被遗忘了。如今，不幸再度降临。为了了解如今发生的事情，亚瑟·文勋爵整理了相当数量的家庭记录，并将此信息告诉给他的儿子劳伦斯，由劳伦斯亲自照顾埃洛伊丝——被汤姆·科蒂目击时，劳伦斯正在寻找逃跑的妹妹（**珀金斯家**，第233页）。

只有亚瑟勋爵和劳伦斯知道埃洛伊丝每个月都在变成怪物，他们会在满月的三个晚上（转变大多发生在这个时间段里）将她锁在城堡的地牢中。村民有时能听到的哭声与嚎叫是地牢深处的埃洛伊丝发出的。

拜访普拉姆城堡

普拉姆城堡矗立于小埃代尔上方约200英尺（61米）高的岩石峭壁上。一条蜿蜒的道路从村庄直通城堡的入口；而另一条稍长的道路则从埃代尔延伸而出，经过城堡周围。不用走多久就能够来到这古老堡垒的残垣断壁与塔楼跟前。

精明的调查员会请村民将他们引荐给文家族；若调查员们在笑马旅馆遇见了劳伦斯·文，通过恰当的**取悦**或**说服**检定或拥有足够高的**信用评级**（70+）也能让调查员们获得邀请。另外，调查员也可以将名片与讯息留给仆人。无论采用哪种方法，只要调查员表现出良好的修养，他们就会被邀请与亚瑟·文勋爵及其家人共进晚餐。

像牛仔般冲向城堡和不请自来都很讨人嫌，这么做的调查员可能会被回绝，直到他们以书面形式提出申请面谈的正式请求。

假如调查员收到了晚餐邀请，会有一名仆人前来迎接他们，引着他们沿着一条通向大厅的侧廊走去。仆人吉尔斯说，自查理一世被送上断头台那天起，大厅的大门就没有动过，因此他们需要使用侧门。在室内，调查员可以一边欣赏那些镶有木板的墙壁、挂毯、枝形吊灯和其他装饰品，一边等着劳伦斯和亚瑟勋爵（视他们拜访的情况而定）前来将他们领去图书馆面谈。有关普拉姆城堡内部的详细介绍，请参见**普拉姆城堡中的关键地点**（第241页）。

仆人们

从管家到厨师，从贴身男仆到清洁女仆，亚瑟勋爵拥有一群典型的当班仆人团队，所有人都忠心耿耿。除非调查员通过了极限难度的社交技能检定，否则任何对他们寻求接洽的尝试都可能会失败。如果检定成功，仆人们会承认，埃代尔黑狗的故事在他们这群佣人心中挥之不去。在过去的几个月中，每当满月之时，城堡的周围就会传来可怕的哀号与嚎叫声。黑狗的叫声是死亡的预兆。不相信幽灵黑狗的说法，而是想要了解有关埃洛伊丝·文信息的调查员会被告知在埃洛伊丝21岁生日后发生了“奇怪的事情”，但仆人们出于对亚瑟勋爵的爱和尊重，不会谈论此事。仆人们担心埃洛伊丝患上了某种令她怒气冲冲的痛苦疾病——这便是亚瑟勋爵在埃洛伊丝病情爆发时会将她搬去城堡下方房间的原因。仆人们不会谈及更多内容，而会找个借口离开。如果有需要，请使用第247页的**一般城镇居民**数据。

与文家族的谈话

调查员与文家族最初的互动如何展开取决于他们拜访时的情况。此时调查员可能已经被劳伦斯邀请共进晚餐，也有可能是提前约好了前来访问亚瑟勋爵。守秘人应根据具体情况调整下述内容，还应参考**出场人物**中为本模组提供的内容部分（第228页）。需要注意的是，如果调查员们有机会见到埃洛伊丝的人类形态，则守秘人需要使用**会见埃洛伊丝·文**（第241页）这一独立片段——在模组前半部分安排这样一次会面有助于对调查员们施加一些误导。

不论是在普拉姆城堡进行初次会面还是共进晚餐，亚瑟勋爵和劳伦斯都将同时出席。若那天并非满月之日，埃洛伊丝也会在晚餐会上出席；反之，她就不会在场。如有必要，比如倘若调查员问起勋爵女儿的下落，他会解释说，埃洛伊丝生病头疼——从医的调查员提出的对埃洛伊丝进行检查的请求会被婉拒。

文家族的两人会专心礼貌地倾听调查员的问题，但并不会透露太多信息。亚瑟勋爵会在会面时询问调查员来到小埃代尔的原因，以及他们在做什么事情。

谈起狼人或怪物会让父子俩露出困惑的表情，还有可能会让他们直接笑出来（成功的**心理学**检定会表明笑容是装出来的）。他们感谢调查员逗他们开心，但会向他们保证，最近小埃代尔的混乱是由疯狗引发的。据可靠消息，巡警图维尔射死了那只狗，此事已经结案了。亚瑟勋爵暗示调查员过于想象力丰富，并指出，如果民间传说能让他们开心，那么与其在小埃代尔闲逛，他们可能会想要参观附近的史前遗址，比如阿伯丘（Arbor Low）和斯坦顿荒原的九女士（Nine Ladies of Stanton Moor），它们会更符合调查员们的兴趣。调查员们的进一步猜测会被他无视，会面就这样被礼貌而坚定地结束了。

守秘人提示：阿伯丘与九女士（分别在南方20英里和25英里的位置）是重要的史前巨石阵，尽管它们本身很有趣，但与本模组并无关联。亚瑟勋爵是在礼貌地告诉调查员“快滚！”。

劳伦斯几乎什么也没说，任由他父亲负责交流。在会面期间通过成功的**心理学**检定能表明劳伦斯有所担心，但掩饰得很好。

如果调查员保持礼貌，避免提出狼人之类的猜测，那么亚瑟勋爵会更乐意倾听他们的话。如果调查员们展现了他们的勇气、判断力和智慧（成功的**取悦**或**说服**检定），劳伦斯会加以留心。尽管会面很快会在看起来似乎没什么收获的情况下结束，但当调查员们出门时，劳伦斯会穿着户外外套再次出现，并提出将他们送回村里（**劳伦斯寻求帮助**，第241页）。



普拉姆城堡的晚餐

如果文家族招待调查员用晚餐，他们将会奉上一套完整的五道菜晚餐，包括冷盘（开胃肉酱），鱼（鳟鱼），主菜（牛排），甜点（李子布丁）与精选当地奶酪，然后是雪茄。

等候的仆人会询问调查员他们对牛排的要求，调查员们可能会注意到文家族所有人吃的肉都很生。



劳伦斯寻求帮助

劳伦斯迫切需要在妹妹的问题上寻求帮助。他发现自己深陷危机之中，一方面他的妹妹身处险境，另一方面，他也担心家族的诅咒某一天会降临在自己身上。如果调查员证明了自己的真诚和价值，他可能会向他们寻求帮助。守秘人应判断何时让他提出这一请求，因为这会大大推动情节的发展。

在时机恰当时，劳伦斯会恳求调查员们答应对他们听到的内容保密。只要调查员们提出任何异议，劳伦斯都会停止叙述，并会在对浪费了他们的时间表达歉意后离开。如果调查员同意了他的要求，他将解释情况，并讲述贝克韦尔的女巫在1608年带来的血脉诅咒——参见**文家族的诅咒**（第239页）中的故事。劳伦斯只知道这一虚假的家族史，因此无法提供文家族血统受污染的真相。他没有使用"狼人"一词，而是描述了埃洛伊丝转变为"野兽"的过程。

讲完这个故事后，劳伦斯会邀请调查员第二天与埃洛伊丝见面，但他又解释说这必须在父亲不知情的情况下秘密进行。他会安排调查员们半路碰头，并计划带他们溜进城堡。若是合适，请参阅**埃洛伊丝逃跑**（第244页）。

会见埃洛伊丝·文

埃洛伊丝一直待在城堡的高墙之内。亚瑟勋爵、劳伦斯与仆人不断地监视着她，因此调查员必须要很机灵才能找到机会询问她。在晴朗的下午，她会在花园里漫步。如果调查员能让她的陪护人分心，可能就有机会同她进行交流。关于这种情况，请参阅埃洛伊丝在**出场人物**部分中的条目（第230页）。

在满月的夜晚，埃洛伊丝会完全变成一只食尸鬼。在这些时候，调查员无法见到她，因为她被关在了城堡下的牢房里。如果调查员想办法找到了她，又或是劳伦斯领他们去见了埃洛伊丝，请参阅**埃洛伊丝逃跑**（第244页），因为她将挣脱束缚逃向乡野。

在其他时间，埃洛伊丝是个可爱的姑娘，她说话柔和，体贴，但是非常心不在焉。成功的**心理学**检定表明她遭受了巨大的痛苦。她不知道自己会变成食尸鬼，但她的确知道自己每个月都做噩梦。在那些骇人的梦中，她目睹了诸多虽模糊不清但仍然可怖的事件。如果调查员要求她详细说明这些梦，需要通过**取悦**、**说服**或**恐吓**检定，她会详细讲述那些充斥着鲜血、凶恶野兽和墓地里死物的噩梦。至此，埃洛伊丝会昏倒在地，这可能会引起混乱。调查员必须决定是冒着被发现的危险与她待在一起，还是赶在她的家人或仆人看到发生什么前迅速逃离。如果潜入城堡或周围地域与埃洛伊丝交谈的调查员们被发现，他们将被赶走，且不会再被邀请共进晚餐。

普拉姆城堡中的关键地点

普拉姆城堡历经数个世纪的重建，其石质外壳经过了修复和重筑，以顺应当时的建筑风格。虽然它的垛口和外观确实可以追溯到过去的时代，但它如今看起来更像是维多利亚时代的豪宅，而非一座城堡。在内部，房间的墙壁镶有木板，天花板上涂以灰泥，而精美的烛台和吊灯则提供了照明（亚瑟勋爵尚未安装电力设施）。因此，这里的气氛有些沉闷，让人回想起旧时的时光。在城堡的两座塔楼上可以欣赏到乡野与小埃代尔村的美景。

对于调查员而言，大部分房间都没有什么用处，在卧室、厨房或佣人房中也找不到任何线索。普拉姆城堡中的以下关键地点为敏锐的调查员提供了更多信息。

大厅

大厅内精美的木镶板在第一次世界大战前就已经被清洁和修补，还安装了几扇新的高窗，营造了一种更明亮、空气更流通的氛围。大厅里装饰有华丽的壁炉，大得足以用来烤全猪，而绘有中世纪场景的长挂毯则挂在墙上，旁边还有鹿头、鹿角和其他古玩。

图书馆

若调查员们得以同文家父子进行会面，这次会面将被安排在图书馆里。高背皮椅和随意摆放的桌子散布在地面上，大型的盆栽植物相互争夺着阳光。

图书馆中藏有大量经典著作、世界地图（主要是英国领土）和百科全书。尽管图书馆内没有关于神秘学的书籍，但调查员们可以找到一些当地历史记录——如果调查员在之前未进行过研究，只要守秘人愿意，他们就可以在此处找到更**多有关文家族、历史与民俗的调查**（第236页）中概述的信息。

特别值得注意的是，如果调查员通过了成功的**图书馆使用**检定，他们能找到记录于16世纪，有"文家族的历史"之称的埃德加·文的日志。这本藏在书架上的薄薄八

普拉姆城堡

城堡及其相连的小型洞穴平面图

0 5 10 15

比例尺单位：码

通往花园的落地双扇门

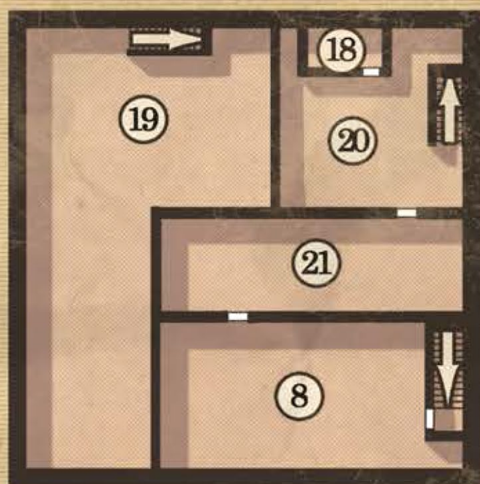
阁楼

上层

下层

连接地点11与地点12的双扇门固定不动

箭头均指向上楼方向



地点25顶部的洞通往文家族陵墓



地牢

连接地点24与地点25的蜿蜒长隧道

图例

1 空阁楼
2 厨房
3 备膳室
4 桌球室
5 走廊
6 餐厅
7 佣人厅
8 储藏室
9 图书馆
10 书房
11 大厅
12 接待厅
13 埃洛伊丝的房间
14 劳伦斯的房间
15 楼梯平台与阳台
16 客房
17 亚瑟勋爵的房间
18 食品柜
19 佣人房
20 地窖
21 酒窖
22 地牢
23 牢房
24 埃洛伊丝的牢房
25 小型洞穴

开本已有多年无人翻阅了，如今的文家族成员还不知道它的存在。调查员需要通过成功的**语言（英语）**检定才能破译其上的古文字。经过几小时研究，调查员会发现一段描述文家族早期宗教信仰的章节。埃德加·文说，他发现了古代的记述，记述表明他的先祖曾进行过魔鬼崇拜，祭祀名为“莫德-迦勒”的亵渎神祇。日志记述道，他的家族向神祇求告以满足他们的邪恶欲望，并暗示了藏骸所仪式的存在与曾发生过的食人行为。埃德加写道，他找不到其他证据佐证这种古怪的说法，但他指出，这种亵渎行为可能是肆虐在文家族血脉中恶性诅咒的根源。

守秘人提示：实际上，文家族的祖先崇拜食尸鬼的藏骸所之神莫尔迪基安（**文家族的诅咒**，第239页）。埃德加·文的日志是了解文家族诅咒背后真正原因的唯一线索。日志本身具有启发性，但它不是必不可少的线索——尽管如果劳伦斯·文向调查员寻求了帮助，他可能会建议他们在图书馆查找，因为他明白，多年来，许多文家族成员都对家族血脉进行过研究。

文家族陵墓

文家族陵墓位于普拉姆城堡内，是一座花岗岩建筑，其内部饰有垂泪天使像，覆满了常春藤。它坚固的木门没有上锁，可以被轻松推开。

这里的空气潮湿而令人生厌。文家族陵墓的历史可追溯到18世纪，许多坟墓都因年岁而朽坏。粗略检查不会发现什么异常，但成功的**侦查**检定会发现深深刺入木门室内侧的爪痕。此外，那些在陵墓下层中搜寻的人可能发现（**侦查**）一块松动的地板，抬起它会露出一个深洞。洞的大小刚好足以让一人穿过，穿过洞口后会踏上一架古老生锈的金属梯，这架梯子一路延伸进黑暗之中。

顺着梯子向下爬去，调查员们会发现这个洞约15英尺（4.5米）深，并终止于一处自然形成的小型洞穴内。洞穴中延伸出一条人造隧道，但奇怪的是，在它的末端出现了一堵莫名其妙的旧砖墙。调查员需要通过困难**侦查**检定才能找到打开嵌在砖砌结构中暗门的机关。这扇暗门直通埃洛伊丝在城堡下方的地牢中的牢房（见下文**地牢**）。他们也可以使用一些工具并付出劳力将砖墙拆除。

守秘人提示：这条由文家族先祖建造的秘密通道对于如今的文家族来说是未知的，他们会对这一发现感到惊讶。

地牢

地牢是普拉姆城堡原始防御工事的残余。要找到它，调查员们只需要穿过酒窖（里面放满了精致的紫红色葡萄酒，酒瓶满是灰尘，看起来很陈旧），然后进入储藏室，那里有一扇坚固的门直通地牢。尽管钥匙位于附近悬挂的挂钩上，但门依然是锁着的。

门后的长段台阶通向一个冷暗的石室，石室墙壁上悬挂着几条古老的锁链。一扇打开的铁门通向一套九间牢房，每间牢房都装有一扇独立的铁门。随着时间的流逝，大部分牢房的钥匙都已经遗失了。但是，亚瑟勋爵确实拥有其中两间牢房的钥匙——其一便是埃洛伊丝被囚的地方（请参阅普拉姆城堡地图）。除了埃洛伊丝的牢房外，其他牢房都是空的。埃洛伊丝的牢房每个月都会铺上新鲜的稻草。强行闯入一间被锁住的牢房需要惊人的力量（极限STR检定）。

些许光亮从上方14英尺（4米）高位置的通风孔道的铁栅间泻入地牢内，这条通风孔道通向地面所在的高度——这些铁栅相当陈旧，只要通过成功的STR检定就可以轻松拆下它们。

- **如果埃洛伊丝不在这里**：调查员们可以检查她的空牢房。在仔细观察牢房石墙时，通过困难**侦查**检定可以发现一块松动的石头，如果将其推开，它就会启动隐藏的机关，从而打开通向文家族陵墓的暗门。
- **如果埃洛伊丝被关在这里**：她身处牢房中，很可能转变为了食尸鬼的形态，在不停咆哮嚎叫着。

调查员的选择

调查员不一定会将注意力集中在文家族上。如果调查员们没有关注文家族，他们可能会对村庄和城堡进行监视，或在周围的土地游荡，以期在满月的夜晚看到野兽。这种策略要多久才会有效由守秘人确定，尽管我们在此建议守秘人继续推动模组进行下去，并避免出现连续数个晚上无事发生的情况。

在调查员刚到达小埃代尔时，正值满月期间埃洛伊丝被锁在家中，因此监视的调查员什么都不会发现。但是，他们会听到她的哀号和嚎叫声在山丘间回荡。在满月后的第二个或第三个夜晚，**埃洛伊丝逃跑**（第244页）了，这将让正在守望的调查员有机会在月光下看到她或

对页：普拉姆城堡平面图

发现一起新的谋杀案。

如果调查员意识到了文家族与此事件的联系，他们可能会决定潜入普拉姆城堡进行进一步调查，或直接与亚瑟勋爵对质。以下各节对这些可能性进行了概述。此外，如果劳伦斯·文请求过调查员们的帮助，那么调查员将在亚瑟勋爵不知情的情况下被带往地牢，他们将得以亲眼目睹埃洛伊丝的状况——这会直接引向**埃洛伊丝逃跑**中所述的一系列事件。

潜行

如果调查员在满月期间**潜行**进入城堡，可能会看到亚瑟勋爵与劳伦斯将无意识的埃洛伊丝带入地牢牢房中。在锁上门后，亚瑟勋爵和他的儿子通常会坐在书房里，一边抽雪茄喝白兰地，一边等着晚上的磨难结束。在黎明破晓时，他们会返回地牢，并在必要时等待埃洛伊丝变回人类。然后，他们把疲惫的埃洛伊丝搬回她的床上。随后埃洛伊丝在床上醒来，一点也不知道发生了什么。

使用潜行技能是有风险的，当仆人们被关在房间里时，调查员活动的痕迹可能会让父子俩意识到有第三者在城堡中。敏捷的思维或许能让好管闲事的调查员们得以逃脱，否则他们将被抓住，并可能被锁在图书馆中，直到早上亚瑟勋爵派遣仆人找图维尔巡警，以闯入罪将他们逮捕。这类情况也为调查员们提供了一个凭借他们的证词与判断说服父子俩的机会（需要通过成功的困难**说服**检定），这可能会让亚瑟勋爵释放调查员以换取他们的帮助。也许亚瑟勋爵在半夜去查看了女儿的状况，却发现她已经逃跑了。因此，调查员们可以帮助文家族在灾难发生之前找到她——他们将是这方面的有用资源。

与文家族对质

选择与亚瑟勋爵或劳伦斯·文当面对质的调查员极有可能会被责难再被送走（**与文家族的谈话**，第240页）。这样的场景能否发生在很大程度上取决于时机与已经发生的事件。如果调查员已经开始成为劳伦斯的潜在盟友，那么对质可能会使他崩溃，同时承认自己需要帮助。在劳伦斯的陪同下，调查员们将得以打破亚瑟勋爵的沉默，并从他口中得知文家族所见的真相。这样的结果将直接导致埃洛伊丝的出逃，而调查员们则需要找到她。亚瑟勋爵会希望调查员们能够谨慎行事。

埃洛伊丝逃跑

根据守秘人的决定（大概在满月的第三天晚上），埃洛伊丝逃离了她地牢中的牢房。她以某种方式发现了暗门，并穿过文家族陵墓获得了自由。而如果调查员已经发现了这条秘密的逃生路线，埃洛伊丝也被转移到另一个牢房中的话，她就会冲破牢房的门，跃上通风孔道的铁栅。将这些铁栅扭开后，她爬上了城堡的地面。

在逃的埃洛伊丝

埃洛伊丝无法完全理解她身上发生的变化，她是只充满痛苦与困惑的猛兽。随着时间的流逝，她将逐渐了解自己的食尸鬼天性，但就目前而言，那些偶遇她的人很可能会因她试图满足无法言喻的饥饿而受伤或被杀。

她不太可能进入建筑物内，但她可能会砸破窗户以抓住视线中的人。如果找不到人类目标，她最终会对羊下手。在小埃代尔游荡之后，随着黎明的来临，她会撤回普拉姆城堡，并用和离开时同样的方式回到自己的牢房中。如果她先前是通过暗门离开的，没有人会知道她逃出去了——她的袭击行为造成的后果会引发令人不安的困境。如果她通过通风井逃脱，只要调查员能够搜寻地牢，就可能发现她离开时留下的痕迹。

如果调查员想狩猎杀死这头“野兽”，他们必须面对亚瑟勋爵和劳伦斯，这二人都想要埃洛伊丝活下去，并希望能治愈她的病情。一旦文家族听说了调查员进行夜间狩猎的消息（尤其是埃洛伊丝已经逃跑时），劳伦斯就会放弃一切去寻找调查员，并说服他们不要这样做。在这种情况下，调查员可能会看到劳伦斯跑过田间，并对他们大喊着要求他们停止狩猎。守秘人应决定劳伦斯是否在此时向调查员透露真相。若他讲述了真相，那么劳伦斯会转而让调查员帮助他把妹妹完好无缺地活捉回来。

如果调查员之前遇到过食尸鬼或通过成功的**克苏鲁神话**检定，看清埃洛伊丝的食尸鬼形态的调查员便能得以确定她的本性。如果他们拥有克苏鲁神话典籍，可以尝试利用该典籍的神话等级来调查此事（请参阅《克苏鲁的呼唤规则书》第175页）。这种知识应该能让调查员意识到这类间歇转变将很快变为永久性的。此外，比起狩猎活人，逃脱的埃洛伊丝更可能先洗劫文家族陵墓从而满足不可名状的营养需求。最终，她会前往乡村墓地。

通俗调整

如果需要的话，守秘人可以让一支食尸鬼群听到埃洛伊丝在夜晚的啸叫声，并让它们来到小埃代尔寻找其来源。这一小群食尸鬼可能在距此处六英里（9.5公里）的埃代尔地下有个住所。他们通过德比郡地下的天然洞穴系统，或是趁夜色穿过这片土地，在小埃代尔墓地里安了新家。这使得夜间有了更多的食尸鬼嚎叫声，进一步加剧了本就紧张的村民们的恐惧。很快，埃洛伊丝听到了食尸鬼群的啸叫声，于是她前去加入了他们。在这样的陪伴下，埃洛伊丝将永久转变为食尸鬼。通俗英雄现在必须对付更多的食尸鬼，同时还要研究如何处理亚瑟勋爵、劳伦斯和埃洛伊丝的事情。

可能的结果

如果埃洛伊丝在没有目击者在场的情况下被杀，她会立即变回人类形态（如果调查员们不知道食尸鬼是埃洛伊丝，他们会受到1/1D6的理智损失，否则为0/1D4），调查员将不得不迅速思考如何去掩盖这一切，否则就要与亚瑟勋爵一同面对这一行为导致的结果（见下文**结局**）。

如果调查员们抓获了埃洛伊丝，他们必须决定该怎么处理。他们会在知道她是一颗很可能再次逃脱并杀害更多无辜的人的定时炸弹的情况下，还是将她交由家人照顾吗？他们是否了解她的真实情况，了解这种转化将随着时间流逝而变为永久？他们是否试图说服亚瑟勋爵最好的治疗方法就是杀死自己的女儿，以避免更多无辜者的死亡？即使亚瑟勋爵和劳伦斯参与了讨论，也不会让本就如此艰难的选择变得更轻松。

结局

无论结果如何，如果调查员采取谨慎和敏锐的行动并赢得了亚瑟勋爵和劳伦斯的支持，他们可能会获得他们（勉强的）尊重，并能让文家族成为他们追寻伦敦黑法老兄弟会路上的盟友。这种事态发展下，亚瑟勋爵可以找人帮助调查员摆脱与英国当局之间的麻烦。如果调查员能提供有关爱德华·加维根的确凿罪证，他甚至能让调查员在突袭米斯尔宅这一事件中得到警方的援助行动。在需要的情况下，劳伦斯·文也许可以担任替代调查员。

杀死埃洛伊丝会带来一个问题。他们是藏起她的尸体然后离开呢，还是告诉亚瑟勋爵真实情况？根据调查员们采取的方式，如果亚瑟勋爵担心自己的女儿遭遇不测，他可能会有一些问题想问。他可以要求当地警察（以及伦敦当局）追捕调查员，以就与埃洛伊丝失踪有关的问题进行讯问。

取决于调查员们掩藏自己踪迹的聪明程度，他们要么将面临刑事指控，要么会被亚瑟勋爵所纠缠——不论调查员们去往哪里，后者都会利用私人间谍（如果警察找不到办法起诉调查员们）骚扰他们。亚瑟勋爵想要找到真相，无论什么都不能阻止他这么做——在这种情况下，调查员可能将被迫在与爱德华·加维根以及伦敦兄弟会打交道前离开英格兰。

我们需要银子弹！

这一模组会让调查员们假定自己的猎物是狼人。因此，他们可能会认为需要用银来对抗小埃代尔的怪物。当然，通过神秘学检定能让他们意识到，在民间传说中，白银是狼人的克星。

在村庄中寻找白银需要谈判说服居民舍弃他们仅有的传家宝。当然，普拉姆城堡中有着从豪华餐具到古董烛台等更多种类的合适银器，但亚瑟勋爵和劳伦斯都不会同意这种要求。耗费一日时间前往德比可能会更简单些，因为在那里调查员们可以从许多高档贸易商手中购买白银。

调查员们获得白银后，需要将其熔化以铸造成合适的武器。当地的铁匠可以融化银，锻造出刀具和矛尖，但是他无法制作子弹——他能做的最好的就是将银装入霰弹枪的弹壳中造出新的子弹。这样的工作势必会在整个村庄引发传言。德比、谢菲尔德或诺丁汉的枪匠也可能会愿意承担这种不寻常的工作，尽管他们要花几天的时间才能完成。

当然，银对食尸鬼形态的埃洛伊丝没有任何额外影响，用它制成的任何东西造成效果都与普通武器一样。

奖励

这一支线模组没有什么简单的解决方式，不论如何结果可能都会同样混乱。由守秘人酌情决定，授予玩家调查员一次幕间成长机会(请参阅奖励,第162页,美国)。以下列出了奖励与惩罚。埃洛伊丝本质上是一个悲惨的受害者。但是，如果玩家认为她是怪物，守秘人应该随时取消某些奖励。

- 说服亚瑟勋爵在杀死更多无辜者之前杀死埃洛伊丝：+1D4理智。
- 捕获埃洛伊丝并将其交给亚瑟勋爵和劳伦斯照顾：+1D4理智。
- 杀死埃洛伊丝并与亚瑟勋爵成为敌人：-1D3理智。
- 让埃洛伊丝逃脱，以食尸鬼的身份开始新的生活：+1D3理智。

一走了之，问题在任何方面都未能得以解决：-1D6理智。

通俗调整：奖励

由守秘人酌情决定，通俗英雄若能成功解决德比郡恐怖事件,可获10点幸运点数,若结局糟糕，则不应给予幸运奖励。

人物与怪物：德比郡恐怖事件

小埃代尔居民

休伯特·图维尔，43岁，*巡警*

STR 60	CON 65	SIZ 50	DEX 50	INT 45
APP 45	POW 40	EDU 45	SAN 40	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 8	Luck: 40

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	40%（20/8），伤害1D3或警棍1D6
12号霰弹枪	50%(25/10),伤害4D6/2D6/1D6
.303李-恩菲尔德步枪	50%（25/10），伤害2D6+1
闪避	25%（12/5）

技能

取悦 40%,攀爬 35%,信用评级 22%,汽车驾驶 20%,话术 45%，急救 60%，恐吓 35%，跳跃 30%，法律 30%，聆听 45%，导航 50%，心理学 45%，骑乘（自行车） 65%，侦查 50%，潜行 35%，追踪 30%

语言

英语 45%

杰里米·斯特拉顿牧师，67岁，*教区牧师*

STR 35	CON 50	SIZ 60	DEX 60	INT 75
APP 45	POW 50	EDU 80	SAN 50	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 5	MP: 10	Luck: 50

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	25%（12/5），伤害1D3
闪避	30%（15/6）

技能

会计 15%，考古学 15%，艺术/手艺（歌唱） 15%，取悦 40%，信用评级 49%，急救 60%，历史 70%，法律 15%，图书馆使用 35%，聆听 45%，知识（德鲁伊教） 20%，知识（神学） 75%，医学 20%，博物学 40%，神秘学 30%，说服 60%，心理学 45%，潜行 30%

语言

英语 80%，希腊语 11%，拉丁语 15%

小埃代尔一般城镇居民

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	60	45	50	70	65	55	35	80
CON	50	40	45	60	75	65	60	90
SIZ	55	65	70	50	55	60	50	50
DEX	80	75	65	60	55	50	65	40
INT	70	45	55	60	45	50	80	35
APP	65	60	65	45	55	60	65	40
POW	60	35	50	70	65	50	45	55
EDU	40	45	30	45	40	40	50	35
SAN	60	35	50	70	65	50	45	55
HP	10	10	11	11	13	12	11	14
DB	0	0	0	0	0	0	0	+1D4
Build	0	0	0	0	0	0	0	1
Move	9	8	7	9	8	7	8	8

Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

村民大多可以获得农具，厨房刀具等（作为武器）。仆人们更有可能使用烛台，厨房刀具或是花园用具。少数人可能会使用霰弹枪。

斗殴　40%（20/8），伤害1D3+DB
厨房刀　40%（20/8），伤害1D4+2+DB
烛台　40%（20/8），伤害1D6+DB
铁铲　40%（20/8），伤害1D8+DB
12号霰弹枪　30%（15/6），伤害4D6/2D6/1D6
闪避　35%（17/7）

村民技能

取悦 35%，攀爬 40%，话术 40%，急救 45%，历史 15%，恐吓 40%，跳跃 35%，聆听 40%，锁匠 35%，机械维修 50%，博物学 35%，导航 50%，神秘学 25%，操作重型机械 40%，心理学 25%，骑乘 40%，侦查 30%，潜行 35%，投掷 40%，追踪 45%

仆人技能

取悦 40%，攀爬 25%，话术 25%，急救 30%，历史 20%，恐吓 45%，跳跃 30%，聆听 35%，博物学 30%，导航 25%，心理学 40%，侦查 35%，潜行 45%，投掷 35%

文家族

亚瑟·戈登·菲茨休·文勋爵，67岁，*上议院贵族*

STR 40	CON 40	SIZ 55	DEX 50	INT 75
APP 60	POW 45	EDU 80	SAN 41	HP 9
DB: 0	Build: 0	Move: 4	MP: 9	Luck: 45

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	30%（15/6），伤害1D3
20号霰弹枪（双管）	40%（20/8），伤害2D6/1D6/1D3
闪避	25%（12/5）

技能

会计 60%，取悦 25%，信用评级 92%，历史 35%，恐吓 35%，法律 65%，图书馆使用 35%，聆听 25%，博物学 35%，神秘学 10%，说服 60%，心理学 55%

语言

英语 80%，希腊语 10%，拉丁语 35%

劳伦斯·亚瑟·庞森比·文，23岁，*儿子与继承人*

STR 65	CON 80	SIZ 70	DEX 75	INT 70
APP 50	POW 50	EDU 80	SAN 46	HP 15
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 10	Luck: 50

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	60%（30/12），伤害1D3+1D4
花剑（尖头）	50%（25/10），伤害1D6+1D4
12号霰弹枪（双管）	45%（22/9），伤害4D6/2D6/1D6
闪避	40%（20/8）

技能

取悦 45%，攀爬 60%，信用评级 90%，汽车驾驶 70%，话术 40%，历史 35%，跳跃 40%，法律 40%，图书馆使用 40%，聆听 50%，说服 50%，心理学 45%，骑乘 55%，侦查 35%，潜行 40%，追踪 25%，投掷 45%

语言

英语 80%，法语 60%，希腊语 10%，拉丁语 30%

埃洛伊丝·格温多拉克·埃尔德雷达·文，21岁，*被诅咒的女继承人*

埃洛伊丝食尸鬼形态的数据随后单独列出。

STR 35	CON 40	SIZ 60	DEX 45	INT 60
APP 70	POW 50	EDU 70	SAN 46	HP 10
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 10	Luck: 50

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	25%（12/5），伤害1D3
闪避	30%（15/6）

技能

艺术/手艺（钢琴）65%，取悦 40%，攀爬 40%，信用评级 80%，汽车驾驶 30%，急救 40%，跳跃 35%，图书馆使用 40%，聆听 40%，博物学 55%，说服 50%，心理学 45%，骑乘 60%，侦查 30%，潜行 40%，投掷 30%

语言

英语 70%，法语 65%

埃洛伊丝的食尸鬼形态

STR 85	CON 80	SIZ 80	DEX 90	INT 60
APP —	POW 50	EDU —	SAN —	HP 16
DB: +1D6	Build: 2	Move: 10	MP: 8	Luck: 50

战斗数据

每轮攻击次数：3（爪击，撕咬和咬住）

咬住（战技）：检定成功后，埃洛伊丝的颌会紧咬住受害者，并撕扯他们。除其他攻击外，她的尖牙还会在之后的每轮自动造成1D4点伤害。被控制住的受害者可以尝试通过STR对抗检定来挣脱。埃洛伊丝暂时还没有进食过腐肉，因此伤口不会感染。

斗殴	40%（20/8），伤害1D6+1D6
咬住（战技）	40%（20/8），伤害1D6+1D6，此后1D4+1D6
闪避	60%（30/12）

通俗调整：战斗数据

斗殴	80%（40/16），伤害1D6+1D6
咬住（战技）	80%（40/16），伤害1D6+1D6，此后1D6*+1D6
闪避	70%（35/14）

从（上文中的）1D4增加而来

通俗天赋

铁骨铮铮：吸收伤害，可以花费10点幸运来吸收在一轮中受到的5点伤害。

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得近战攻击伤害+1D6。

动如脱兔：在一整场战斗中，可以花费10点幸运来避免寡不敌众。

技能

攀爬 90%，跳跃 80%，聆听 70%，侦查 60%，潜行 90%

护甲：枪械和投射武器造成掷出伤害的一半（向下取整）。

理智损失：直视食尸鬼丧失0/1D6点理智。


食尸鬼



通俗调整：食尸鬼群

如果引入这些可选的通俗对手，每名英雄应对应两只食尸鬼。所有食尸鬼均使用如下的通用数据。

STR 80	CON 70	SIZ 70	DEX 70	INT 60
APP —	POW 60	EDU —	SAN —	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 9	MP: 8	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：3（爪击，撕咬和咬住）

咬住（战技）：检定成功后，食尸鬼的颌会紧咬住受害者，并撕扯他们。除了它的其他攻击外，它的尖牙还会在之后的每轮自动造成1D4点伤害。被控制住的受害者可以尝试通过STR对抗检定来挣脱。

斗殴	65%（32/13），伤害1D6+1D4
咬住（战技）	65%（32/13），伤害1D6+1D4，此后1D4+1D4
闪避	50% （25/10）

技能

攀爬 85%，跳跃 75%，聆听 70%，侦查 50%，潜行 70%

护甲：枪械和抛射武器造成掷出伤害的一半（向下取整）。

理智损失：直视食尸鬼丧失0/1D6点理智。



苏豪区凶案

一系列可能与兄弟会阴谋有关的谋杀案将调查员引向一家夜总会，在那里他们会遇到一位极其危险的女人。

谋杀！

苏豪区凶案是核心战役的一部分，它引出了一系列谋杀案、蓝色金字塔俱乐部，以及狡猾邪恶的黑法老兄弟会的高阶女祭司扎赫拉·沙菲克——她正在策划从爱德华·加维根手中夺取邪教伦敦分会的控制权。虽然调查员可以忽略这些联系，只去关注彭赫基金会和爱德华·加维根，但他们可能会被扎赫拉·沙菲克蒙蔽双眼。在沙菲克的计划中，她企图利用愚蠢的调查员来完全控制英国的兄弟会。此外，调查苏豪区谋杀案时能让调查员们接触到巴林顿督察，后者可能会成为他们有用的盟友，协助调查员粉碎英国兄弟会。

苏格兰场的巴林顿督察

- **联系**：米奇·马奥尼和《独家新闻》（**卡莱尔文档：英格兰#3**）。
- **联系**：约拿·肯辛顿声称埃利亚斯在英国时曾联系过巴林顿督察（**普洛斯佩罗出版社**，第128页，美国）。

守秘人提示：如果这一部分的两条线索都被遗漏了，调查员可能会注意到其他报纸上提醒公众凶手仍逍遥法外的报道，而巴林顿督察呼吁证人出来指证。一位报童挥舞着报纸的头版头条大声叫卖："又一起埃及人谋杀案！"，用他最大的声音吸引调查员的注意。米奇·马奥尼甚至会就此案联系调查员，最近媒体的关注提醒他，埃利亚斯对这些死亡事件抱有兴趣，从而引出**卡莱尔文档：英格兰#3**。

巴林顿督察已经调查了"埃及人谋杀案"将近一年。他的前任格雷戈里·芒登督察神秘失踪，至今杳无音信。巴林顿猜测芒登督察已经接近了真相，因而遭人暗杀；所以，他迫切地想要将杀人犯绳之以法。

只要调查员联系巴林顿并表示出对此案的兴趣，就会获得与之面谈的机会——巴林顿迫切需要线索，只要是可能提供帮助的对象他都愿意花时间招待。他会在位于维多利亚堤岸的新苏格兰场安排一次会面，同时他也愿意屈尊在其他场合会见紧张的调查员们，但必须是在公共场所（他不愿冒任何风险）。

如果调查员没有提到谋杀案，而是想要与他谈谈杰克逊·埃利亚斯的事，巴林顿也乐意讨论此事，但无法抽出太多时间，而且会要求他们到新苏格兰场来。

巴林顿是一位尽职尽责，按章办事的警察。起初，他想知道调查员来到伦敦的原因、他们为何会对此案感兴趣、他们与杰克逊·埃利亚斯的关系，以及其他调查员能透露的信息。这位经验丰富的专业人士如果认为对方呆头呆脑或者喜欢传播闲言碎语，他就不太可能会对其透露关键线索。但如果调查员思维敏锐，或者有真凭实据的调查结果，他就会透露更多的相关信息。当然，如果喋喋不休地谈论可怕的怪物和牵涉到整个世界的大阴谋，他只会调侃几句并草草送客，他会认为调查员还远远谈不上是理想且有价值的盟友。

伦敦警察

伦敦有两支警务部门：伦敦警察厅（Metropolitan Police Force）和负责伦敦市区"一平方英里"的伦敦市警察。巴林顿督察隶属于伦敦警察厅。

尽管在二十世纪20年代警方已将少量汽车投入使用，但大多数伦敦警察都使用自行车。需要注意的是，直到1928年伦敦才设立蓝色警察电话亭（因《神秘博士》而闻名）；在此之前，警察只能依靠响亮的口哨来寻求帮助和支援。在巡逻时，警官会身着制服，佩戴一支木质警棍，有时（极罕见）也会携带枪支——通常是左轮手枪。但只有在确定必要，并且高级警官信任该警员可以安全谨慎地使用枪支时，他们才会被准许携枪。

在警察取证方面，1901年后伦敦警察厅就设有指纹鉴定部门——不过其技术还未完全达到现代标准，还可能会给粗心的调查员带来麻烦。

巴林顿督察掌握的线索

巴林顿督察可能透露出以下几条或全部的线索，这取决于调查员提出的问题，以及他认为这些调查员能否对破案有所帮助。如有必要，守秘人可以要求进行**话术**或**说服**检定让巴林顿开口；要注意的是，使用话术可能意味着巴林顿在会谈过后产生疑心，并对调查员进行为时几天的便衣跟踪，以确保他们与谋杀案没有关联（**伦敦警察**，第250页）。

巴林顿口中的杰克逊·埃利亚斯

- 埃利亚斯曾对他简要谈及这场谋杀，他说这是一个叫做黑法老兄弟会的组织进行的仪式杀戮，他称之为埃及的死亡教派。
- 根据埃利亚斯提供的消息，巴林顿联系了与埃及有往来的彭赫基金会，看看他们能否证实埃利亚斯的信息。巴林顿在基金会里见到了爱德华·加维根，对方证实一个自称黑法老兄弟会的团体曾经存在过，但他们在几百年前就已经消亡，现代早已没有类似的组织了。然而，加维根的确认为这种谋杀手法模仿了古代邪教。巴林顿还发现，埃利亚斯此前曾与加维根接触过，加维根说，埃利亚斯是个到处寻求刺激的投机者，不大可能是靠谱的信息源。

守秘人提示：如果调查员错过了指引他们找到爱德华·加维根的线索，巴林顿的消息会直接指向彭赫基金会主任。

巴林顿口中的谋杀案

- 过去三年间共发生过19起谋杀案，每起谋杀案的作案手法都类似。
- 它之所以称之为"埃及人谋杀案"，是因为17名死者都是埃及国民——媒体很快就发现了这一事实。
- 一位目击者听到骚动之后遇到了一名奄奄一息的受害者，他说受害人大声喊着"霍提普（Hotep）！"巴林顿向爱德华·加维根提到这个词，后者证实这是古埃及的一个词汇，意思是"休息"或"平静"。

守秘人提示：巴林顿没有透露谋杀案的细节，以及为什么他认为这些事件存在联系。通过困难难度的说服检定，或者拿出与案件有关的具体证据才能让他概述这些信息。如果巴林顿被说服，他会阐明所有的受害者都是被尖锐的利器所杀死，每个受害者都死于被一根金属的钉状器具刺穿心脏。此外，受害者的头部和躯干都受过钝器和锐器的创伤，凶器可能是一根上面钉着钉子的木棍。

虽然最初巴林顿认为罪犯只有一人，但法医报告显示，几起袭击是由不同身高的人所为，因此督察断定了这是团伙犯罪。

巴林顿准备分享的线索

- 苏豪区的蓝色金字塔俱乐部经常有埃及商人光顾，他们有些就住在当地，有些则是远道而来。许多受害者都经常光顾这家俱乐部。巴林顿调查过此处，并且对其进行了监视，但直到那些前去监视的警察被抽调去执行其他任务，他们也仍然一无所获。
- 巴林顿调查了一些与埃及有联系的人。虽然绝大多数人都没什么可提供的线索，但有一位名叫扎赫拉·沙菲克的香料商引起了他的兴趣。沙菲克过去曾和彭赫基金会有过合作。她知道黑法老兄弟会这个名字，但否认这个组织仍然存在。沙菲克身上的某些因素让他觉得她隐瞒了很多东西。他跟踪了沙菲克好几天，证实了她经常前往蓝色金字塔俱乐部，但除此之外就没有更多发现了。

谋杀背后的真相

这些谋杀案皆是兄弟会所为。这些受害者之所以被加维根盯上，主要是因为他断定这些人都是奥马尔·沙克提（**危险人物**，第344页，埃及）派来的间谍。加维根不愿意看到埃及黑法老兄弟会凌驾于自己之上插手他的运营事务，他不信任沙克提的人——加维根认为沙克提可能更愿意找个埃及人来管理英格兰的事务（他的预感是正确的）。此外，还有一些受害者在错误的时间出现在了错误的地点，像是那些怠慢了某个邪教成员的人（比如雅莱莎·埃萨姆的男友；**会见雅莱莎**，第255页）。

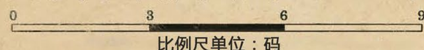
在过去的三年间，兄弟会在伦敦的抛头露面的次数不断增加，受害者的人数也因此增多。最近，加维根警告了他手下的邪教徒们，若伦敦街头出现太多死亡事件，他们会有暴露的风险。此时他已迫于需要除掉了一名警察（芒登督察），他担心警察的逐步重视会打乱所有人朝着"伟大计划"努力的脚步。

追踪巴林顿的线索

以下部分详细介绍了蓝色金字塔俱乐部和扎赫拉·沙菲克的帝国香料。这些部分都与黑法老兄弟会有所联系，依此路线调查时，若是粗心大意，就会招致一定的危险。它们并非核心战役的必经之路，但确实提供了有关兄弟会伦敦分会的额外信息，调查员可以利用这些

蓝色金字塔俱乐部

俱乐部平面图及其在苏豪区的位置



图例

1 电梯
2 咖啡厅
3 走廊
4 宴会厅
5 楼梯井
6 客厅
7 俱乐部包厢

A 蓝色金字塔俱乐部
B 帝国香料
地铁站



通往地点 7 的活板门



上层

通往地点 7 的梯子



底层

箭头均指向上楼方向

蓝色金字塔俱乐部

- **联系**：巴林顿监视过俱乐部，但未能获得任何确凿证据（**苏格兰场的巴林顿督察**，第250页）。

蓝色金字塔俱乐部位于米德街12B号，是伦敦苏豪区的一家私人会员俱乐部。该地区有许多廉价的餐厅和咖啡馆，如摩尔咖啡馆和阿尔及利亚咖啡馆，是知识分子、作家和艺术家的时尚场所。苏豪区长期因被醉酒狂饮者占据的酒馆和非法妓院而臭名昭著。

俱乐部为会员及会员的客人提供服务周到的会客场所，还提供有肚皮舞、埃及歌手和埃及食品等娱乐服务。因此，它吸引了许多埃及国民和侨民，以及一些英国浪子。俱乐部在夜里通常喧闹拥挤。它的一些赞助人（包括埃及人和英国人）是黑法老兄弟会的成员。

俱乐部的设施包括宴会厅、酒吧、咖啡厅和客厅。酒吧区的下方有一个地窖，其中存放着酒水和其他一些物品。有时地窖也被邪教用于关押俘虏，之后再将其送往米斯尔宅。俱乐部的装修风格自然是埃及主题，其内设有许多面大镜子，让房间显得比实际更宽阔。俱乐部经营妥当，其业务也是完全正当合理。俱乐部周内全天营业，开放时间为每晚6点至凌晨1点。

俱乐部位于建筑的上层（在一间蔬果店楼上），可以从一层通过楼梯间和一个摇摇晃晃的旧电梯进入。不算窗户的话，这里只有前门一处出口。

俱乐部的老板叫阿卜杜勒·纳维沙，他身材高大，沉默寡言。他不是黑法老兄弟会的成员，但因他亲眼目睹过这支邪教的暴行和他们劝说人开口的办法，所以害怕他们。当纳维沙首次意识到一个"帮派"正利用他的俱乐部开展"业务"时，他也想要阻止，但很快就受到威胁要求他闭紧嘴巴。作为对他沉默的交换，纳维沙从爱德华·加维根手中得到了一笔封口费。俱乐部的老板很清楚，如果他打破共识，那就只有死路一条。

加维根很少出现在俱乐部附近，他更愿意通过扎赫拉·沙菲克来代表他开展邪教活动。沙菲克（**出场人物：英格兰**，第185页）因此成为了俱乐部实际上的"老板"；阿卜杜勒·纳维沙在任何事情上都会服从她的意志。沙菲克将俱乐部作为自己的行动基地，负责日常的邪教事务，还制定了推翻加维根和完全控制伦敦兄弟会的计划（**扎赫拉·沙菲克的计划**，第259页）。

俱乐部里随时都有四到十个邪教徒，有时甚至更多。当调查员抵达时，守秘人应确定此时有多少人正在俱乐部里找乐子或是举行秘密会议。在营业期间内，扎赫拉·沙菲克有50%的时间待在俱乐部，关门后则是20%。俱乐部雇佣了保镖，包括门卫在内，其值班人员通常为四人（**俱乐部保镖**，数据见第289页）。

拜访蓝色金字塔俱乐部

敲开前门，一位衣着考究的门卫向调查员致意，并要求他们出示会员卡。只要调查员看起来比较有钱（**信用评级**40+，或者也可使用**乔装**或**艺术/手艺（表演）**检定），就不难获得进入许可。调查员可以登记姓名并支付5英镑的费用成为会员，或者也可以说服已经成为会员的人邀请他们作为客人光顾一晚——找一个当地的浪子会相对容易，因为他们中的许多人都会经常出没于周边的酒吧和咖啡店。

守秘人提示：很少有俱乐部成员在入会时提供真实姓名。事实上除了扎赫拉·沙菲克，没有任何一个邪教徒这样做过。因此，尽管爱德华·加维根的名字也登记在册，但窃取或翻看俱乐部会员登记册并不能带来多大帮助。

进入俱乐部后，调查员就可以欣赏肚皮舞等现场表演，以及由俱乐部常驻的四位音乐家表演的四重奏。有些时候舞者会离开小舞台在桌边走来走去，怂恿顾客给她们些零钱（六便士到几先令；出手阔绰可能会给一弗罗林或半克朗）*。如果给小费的顾客过于聒噪或是对舞者"毛手毛脚"，就可能被俱乐部保镖赶出去。然而调查员可能会注意到（**侦查**）某些会员却能在这方面有更多的回旋余地——这些人正是兄弟会的成员。

**注：旧英国货币单位，1弗罗林价值约六先令，1克朗价值约5先令。*

对页：蓝色金字塔俱乐部平面图，附苏豪区



提问

询问有关兄弟会的事、提到爱德华·加维根或罗杰·卡莱尔的名字都会招致危险。

- 阿卜杜勒·纳维沙害怕丢掉性命，他拒绝同他人交谈，并声称自己是个"大忙人"或者"什么都不知道"。如果有人问及相关的名字，他会装聋作哑来回避交谈。成功的心理学检定能察觉到他的恐惧。调查员们发现他眼神飘忽，就好像在搜寻一只要扑向他的老虎一样。继续紧紧相逼会让他别无选择，只能叫来保镖把好奇的调查员赶出去。
- 与俱乐部顾客交谈会有引起邪教徒注意的风险。如果调查员与某位顾客交谈，守秘人就应当暗骰一次幸运检定：如果检定失败，则意味着他们正在与邪教徒交谈，对方将会编造假情报，同时尽可能从调查员口中收集一切信息。记住，并非所有埃及顾客都是邪教徒，但有些欧洲白人顾客却是。
- 如果交谈对象不是邪教徒，这位顾客会显得困惑不解，并为无法提供帮助道歉。除非调查员谨慎行事，否则谈话的部分内容就有可能被邪教成员偷听到。如此一来，扎赫拉·沙菲克就会得知调查员感兴趣的事，并开始跟踪他们。

无论调查员们在俱乐部里跟谁交谈，也无论对方是不是邪教徒，谈话内容都会被肚皮舞者雅莱莎·埃萨姆听到。到了晚上的某个时候，雅莱莎会找准机会在侃侃而谈的调查员耳边低语，"午夜在拱门附近的大街上见我。"如果有必要，这条信息可以写在饮料下面的餐巾上。参考下文**会见雅莱莎**。

已与扎赫拉·沙菲克打过交道，在蓝色金字塔俱乐部露过面，或是因反复探访而无意中被注意到的调查员都可能在回家路上遭到拦路袭击。他们可能会被一群邪教暴徒袭击（人数与调查员相等）；亦或者，如果他们正好引起了加维根的注意，就可能遭遇**雾生衍体**（第206页）。

会见雅莱莎·埃萨姆

根据雅莱莎传递的信息，调查员在米德街北端找到了一排石拱门。雅莱莎躲在最远处拱门下的黑暗中，她会等调查员靠近时现身，低声叫他们来拱门底下，这样就不会被人发现了。

雅莱莎害怕兄弟会。她的男朋友巴德鲁在不知情的情况下恐吓了一个向她示爱的邪教徒，之后就被残忍杀害，为此她想要复仇。她告诉调查员兄弟会有许多耳目，在打听线索时要多加小心。很快她又说每个月都会有一辆卡车在午夜前后来到俱乐部附近。足足会有二十多个蓝色金字塔的顾客登上卡车，这些人由一个叫扎赫拉·沙菲克的女人率领，都是黑法老兄弟会的成员。她觉得这些人开车去了伦敦之外的某个地方（她说的没错，他们去了加维根在埃塞克斯的庄园米斯尔宅）。

如果问到扎赫拉·沙菲克的事，雅莱莎会说这个人控制着俱乐部：这是她的地盘，她是俱乐部的主人，阿卜杜勒·纳维沙非常害怕她。沙菲克在瓦尔杜街经营一家香料店，雅莱莎警告调查员最好避着她点。

如果调查员足够幸运，到目前为止还未引起兄弟会的注意，那就不会有人注意到他们与雅莱莎的谈话；否则这场会面就可能暴露——玩家需要进行**聆听**或**侦查**检定来察觉到附近藏着的三个邪教徒。邪教徒是否真的听到了他们的对话由守秘人决定；如果有必要，可以使用团体**幸运**检定。除非调查员能够阻止邪教徒回去打报告，否则以下两件事将会发生：

- 雅莱莎之后会被邪教捉走关进蓝色金字塔俱乐部的地窖里，等待送往米斯尔宅参加下一次邪教仪式。
- 扎赫拉·沙菲克得知了调查员对兄弟会的兴趣。如果这是沙菲克首次听说调查员的存在，她就会派人跟踪调查员，收集更多信息来确认他们的意图。如果她或加维根已经盯上了调查员，他们不久之后就会做好准备展开袭击。这次袭击的目的是活捉调查员，而不是直接杀害他们。因为沙菲克想要在将他们在乡间庄园移交给加维根之前先审问一番。俘虏会被带到蓝色金字塔俱乐部的地窖接受沙菲克的审问（**被沙菲克擒获**，第260页）。

如果调查员拒绝接受雅莱莎递来的信息，那么在当晚离开俱乐部的时候，要求他们进行**侦查**检定。如果检定成功，他们会瞥见这位可怜的肚皮舞娘被四个男人拖进了汽车后座。之后那辆汽车就飞快地开走了。也许，下一次看到雅莱莎就是她被人从沙菲克的香料店转运到蓝色金字塔俱乐部的地窖，然后运往米斯尔宅的时候了。

监视：蓝色金字塔俱乐部

从雅莱莎那得知夜里俱乐部运输人员的消息后，调查员也许会想要监视俱乐部，找出那些邪教徒每个月都去往了哪里。即便没有与雅莱莎会面，对俱乐部身怀疑心的调查员也可能目击到下一次运送人员的行动，从而将他们引向米斯尔宅（**兄弟会的仪式**，第278页）。同样，监视俱乐部的一举一动也可能会注意到扎赫拉·沙菲克与兄弟会成员往来频繁。以及，调查员们也可能目击她与爱德华·加维根的一次会面（**一次重要会面**，第260页）。



通俗调整：直接行动

通俗版本中的邪教徒不会跟踪调查员等待时机。就在雅莱莎刚说完话时，一群邪教暴徒突然现身，向雅莱莎和英雄们发起进攻，意图捉住他们。此处可以进行一次困难难度的**聆听**检定以发现暴徒正在靠近，否则，英雄们就要在战斗的第一轮承受突袭。

邪教暴徒有6至12人（大约是英雄人数的两倍），但都是些杂鱼，英雄很容易就能解决掉他们。虽然暴徒也可能抓住英雄（如果骰运不佳的话），但英雄们赢面更大。然而当英雄们应对来袭的敌人时，又有两名邪教徒悄悄靠近，抓住了雅莱莎。此时所有人的注意力都在战斗上——英雄们直到战斗结束才会发现她被人绑架。如果有一位英雄专门保护雅莱莎，并且能够成功击退绑架者，情况便会有所不同。

如果雅莱莎或任何一位英雄被擒获（很快就会被绑进一辆事先备好的车中），他们就会被带到扎赫拉·沙菲克的香料店（**被沙菲克擒获**，第260页）。



帝国香料

- **联系**：巴林顿对埃及人住户的调查让他注意到了沙菲克；他觉得对方在隐瞒着什么（**苏格兰场的巴林顿督察**，第250页）。
- **联系**：雅莱莎·埃萨姆会提及沙菲克（**蓝色金字塔俱乐部**，第253页）。
- **联系**：扎赫拉·沙菲克与奥马尔·沙克提的合影。（**危险人物**，第344页，埃及）
- **联系**：杰克·布雷迪提及过扎赫拉·沙菲克（**与杰克·布雷迪会面**，第577页，中国）。

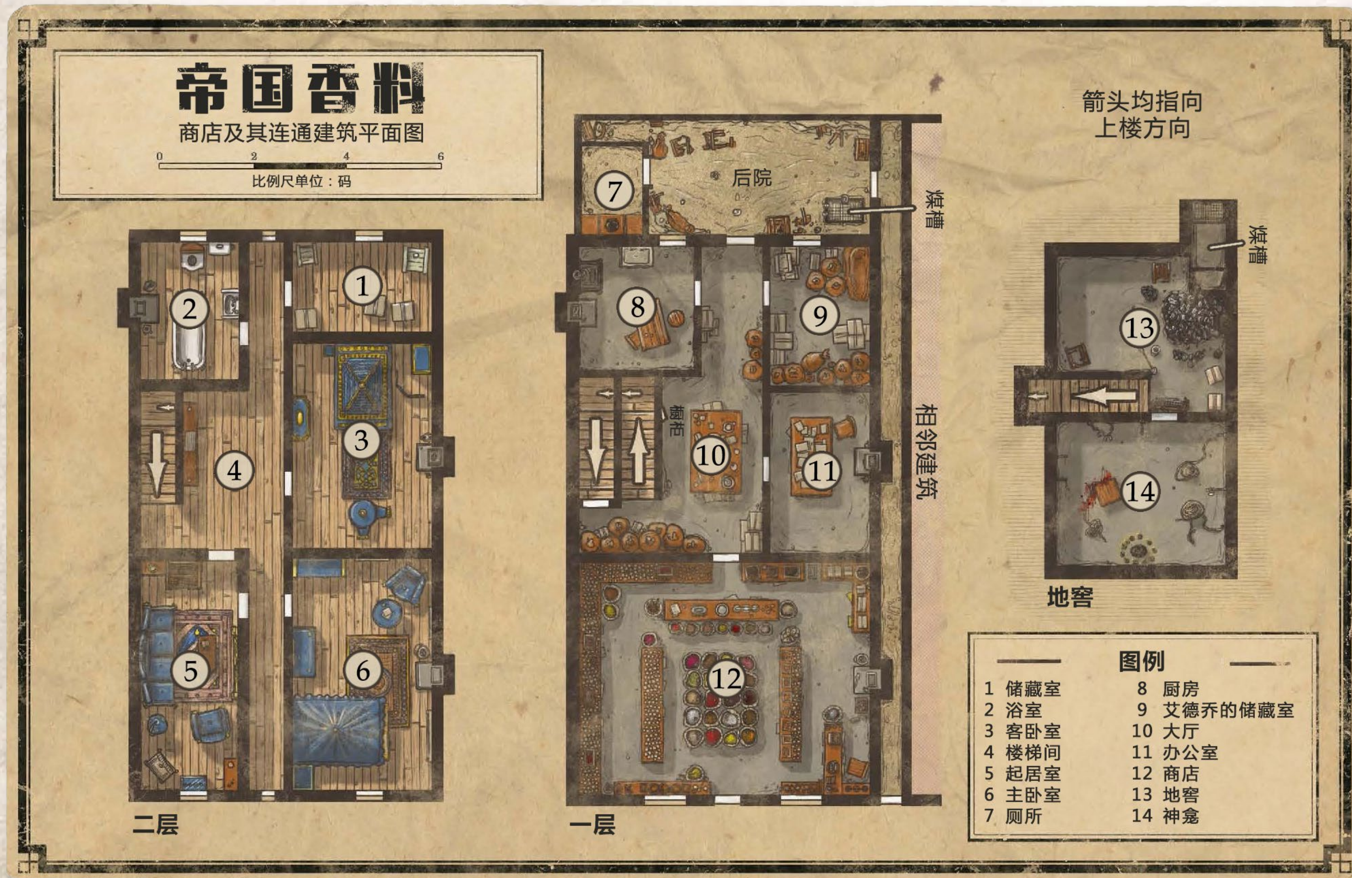
扎赫拉·沙菲克的香料店名叫帝国香料，位于苏豪区沃德街76号，是一栋两层楼高的建筑。从厨师到追求独特异国风味者——这家店的客户囊括了各种各样的人。一进门，无数种令人愉快的香气扑面而来。各种香料和草药摆放在墙边一排排大罐子和抽屉里，每个容器上都写有盛放种类的标签。这家店的营业时间是星期一到星期六的上午9点至下午5点。商店楼上是沙菲克的小公寓。

前门是商店的唯一入口，不过侧面还有一条被上锁的木门遮挡了的通道，通过它可进入房屋后部。这里的门都很坚固，但通过成功的**锁匠**检定，或困难难度STR或SIZ检定就可以打开它们。

沙菲克是这家店的老板，她大部分时间都在这里，她有一位26岁名叫艾德乔的助手，他是个狂热的信徒，应沙菲克的需要负责清理、打杂、搬运货物。艾德乔鬼鬼祟祟的，经常藏在储物室里等着女主人使唤他。

商店歇业的时候，沙菲克有一半的时间都在**蓝色金字塔俱乐部**（第253页）放松自己或者处理邪教事务。如果她在公寓里，楼上的窗户会一直亮到午夜。如果她去了俱乐部，一般会在晚上11点左右回家。

如果沙菲克在自己的家中发现了调查员，她会向艾德乔求助，尽可能把"窃贼"一网打尽，她只会在极其必要的时候才会诉诸杀戮（她想要审问调查员）。她会使用法术和神话造物，尤其偏好用血肉防护术来阻挡伤害。鉴于他们的住处离蓝色金字塔俱乐部不远，艾德乔可以在5分钟左右的时间内（由守秘人决定）召集8到16名邪教徒，这些人很快就会前来协助他们的高阶女祭司。



与沙菲克的谈话

假设调查员没有遇到过沙菲克，他们可能会根据巴林顿督察的线索，冒险去帝国香料询问她。尽管对调查员的问题持谨慎和怀疑态度，但沙菲克还是会表现得随和友好，乐于助人。直到跟调查员道别她也不会透露多少信息，只会说很抱歉自己帮不了什么忙。

守秘人提示：沙菲克有90%的说服技能——试图用心理学来发现她说谎的难度等级是极限难度。

沙菲克所述

- 她确实偶尔协助彭赫基金会准备探险活动。她会在队伍前往埃及之前简要介绍当地气候和习俗，并安排了当地向导。
- 她曾在1919年为卡莱尔探险队作过简要介绍。这支队伍在伦敦呆的时间很短，所以她未与队伍成员建立过任何关系，很多细节也都记不清了。

守秘人提示：沙菲克协助过一些探险队，并在奥马尔·沙克提的指使下进行着秘密的监视活动。

- 她证实，埃及曾经存在过一个名叫黑法老兄弟会的秘密组织。她相信这个组织有着离经叛道的信仰，但它们早在她出生之前就已经消亡了。她小时候住在埃及时，祖母常说，如果她不乖，兄弟会就会来找她。她会嘲笑兄弟会仍然存在这个说法。

调查员的提问引起了沙菲克的好奇和些许担心，于是她传下命令，等调查员离开她的商店后，就派人跟踪他们。

帝国香料：关键区域

扎赫拉·沙菲克就住在帝国香料（见上页地图）。其中的重要房间如下所示。

一层房间

商店后方是办公室、储藏室、厨房以及后院，后院旁有一间室外厕所。从商店后门出来，就进入了一个堆满了木板条箱和麻袋的地方，里面存放着各种各样的货物。这里摆放着一张旧桌子，上面放着一组天平、量杯和其他器具。储藏室里存放着更多的板条箱和袋子。艾德乔用这个房间睡觉。他肮脏的铺盖是一堆旧麻袋和毯子，他就枕着这个入睡。厨房里有一个炉子（通常都生着火）、一个水槽和一张餐桌。楼梯通往上层，通往地下室的门上了锁。

办公室的门通常都不上锁。整个房间被一张大桌子所占据，上面堆放着大量的文件——包括单据、账目和供货商的联系方式。这里没有任何关于兄弟会或邪教活动的文件，尽管成功的**会计**检定能够揭示，沙菲克的账目信息是实时更新的，而且都是明面上的合法生意。这家商店赚取着合理正当的收入，而且经营状况还挺不错。

后院里有一间厕所，还堆放着各种腐烂的旧板条箱和麻袋。一个箅子盖在通往地窖的煤槽上。上面挂着一个质量上乘的挂锁（需要通过困难难度的STR检定打碎它，或通过成功的**锁匠**检定来开启）。

扎赫拉·沙菲克的公寓

沙菲克的生活区设施齐全，饰以精致的壁纸和豪华的家具：包括崭新的沙发、毛绒枕头、香炉、看上去十分昂贵的地毯和吊灯，将整间屋子点缀成柔和的黄加蓝色调。

守秘人提示：如果仔细分析过商店的账目，调查员们就会发现即便这儿的香料生意做得很好，但如果没有其他收入来源，沙菲克是负担不起这么奢侈的家具和摆件的。

一盏颇大的油灯让起居室保持着温暖（如同埃及的气温）。整洁的玻璃柜里放着埃及诸神的雕像（奥西里斯、巴斯特、荷鲁斯和阿努比斯）。桌上摆着一本翻开的《古兰经》，显得虔诚而又瞩目。一面镶着镀金镜框的华丽镜子在房间中格外瞩目，其镜框有些微妙的不对称，上面有着奇怪的图案。

守秘人提示：这是盖尔之镜，一个古老的神话造物，每个兄弟会成员都愿意为之杀戮或死亡。它的显著特性和用途会在下文详述——见边栏**沙菲克的神话造物**。

起居室的墙边有一张锁住的卷盖式写字台（困难难度的STR检定或**锁匠**检定）。将它粗略搜索一番只能发现纸、笔和墨水。通过成功的**侦查**检定会发现一个秘密机关，通过它可以打开桌子右侧的大抽屉。抽屉里有两个带盖的砂岩瓶、一件叠起来的黑色丝绸长袍、一条挂着黑色倒置安卡的金属链、一个破碎的莎草纸卷轴、一条绣着倒置安卡的黑色无檐帽、一对外观不同寻常的黑色金属权杖（有关这些物品的详细信息见**沙菲克的神话造物**）。

沙菲克的神话造物

盖尔之镜

这面黑色的镜子周围镶着华丽的镀金镜框。它是一种占卜工具，也是一件强大的武器。有关使用这面镜子的详细说明，见**附录D：神话造物**。

砂岩瓶

两个红褐色砂岩小瓶分别装着一种红色糖浆状物质奥布拉安（obra'an）和一种带有奇怪的橡胶状晶体的黑色粉末加拜什伽（gabeshgal）。通过成功的**科学（化学**或**药剂学）**检定可以辨别出二者是科学界所未知的物质，也许来自外太空。它们可能是通过陨石来到地球的。

瓶中的物质需要配合盖尔之镜使用。奥布拉安有15种作用，加拜什伽有8种作用。

长袍、无檐帽与金属安卡

黑色丝绸长袍和无檐帽为沙菲克的身材量身定做。它们上面都绣着黑法老兄弟会的倒置安卡标志。这是女祭司在举行仪式和向她的神祈祷时穿戴的服饰。金属安卡只是一枚普通的徽章，不携带任何力量或特性，但这种合金来自异星，可能会让任何冶金学家困惑不解。

卷轴

卷轴用埃及象形文字书写，里面记载着盖尔之镜的使用方法，包括了对奥布拉安和加拜什伽的描述。文中指出了这些物质是"神圣"且"不属于这个世界"的。

双子权杖

两柄权杖都大约一英尺长。其中一柄末端呈弯钩状，而另一柄的末端则是一个倒置的安卡。这些形状看上去如同有生命一般，就好像是由金属自然生长成型，而不是人工锻造出来的。如果调查员将它们拿去分析，会发现金属的种类无法辨识。有关权杖力量的详细信息见**附录D：神话造物**。

守秘人提示：爱德华·加维根也有一对这样的权杖，通常放在他**米斯尔宅**的秘密工作室里（第269页）。如果沙菲克或加维根认为调查员掌握魔法并预见自己将要遭受攻击，他们就会把权杖时刻拿在手边。

地窖

进入地窖的最佳途径是通过建筑内部的楼梯间，不过如果SIZ小于等于60的调查员不介意自己的衣服被煤灰染成全黑，他们也可以从煤槽进入。

这个砖墙砌成的地窖又黑又脏，没什么值得注意的地方。煤槽下面的区域堆满了煤，地板上散落着几只旧板条箱。房间里唯一的设施只有铁铲和煤斗。在一只旧床架后面藏着扇锁住的门（困难难度的STR或SIZ检定，或**锁匠**检定），这扇门通往另一个房间，沙菲克在这里放了一个黑法老的秘密神龛。她还用这个房间关押她打算在转送至蓝色金字塔俱乐部的地窖前审问的囚犯。房间的墙壁上拴着铁链和铁钩，地板上放着长度各异的绳子。

房间的尽头是沙菲克的神龛——一尊36英寸（91厘米）高、由乌木雕刻而成的黑法老雕像被黑色的蜡烛环绕。一块大约2英尺（61厘米）见方的木块上沾着过去献祭留下的鲜血。木块上放着沙菲克的仪祭棍，这跟棍子年代久远，长满木瘤，上面沾满黑色的污渍，棍子中间还钉着一枚发黑的金属钉。

守秘人提示：沙菲克很少把囚犯关在自己的地窖里，她更喜欢在蓝色金字塔俱乐部做这些事；不过，如果她抓住了非法入侵的调查员，她会选择把他们关在这里绑起来堵上嘴，这样她就可以先盘问一番，再让邪教徒把他们转移到俱乐部。之后调查员将被关押在俱乐部里，直到米斯尔宅举行下一场仪式（**被沙菲克擒获**，第260页）。

尼托克丽斯在伦敦

调查员有可能在前往伦敦之前去过了开罗，却未能阻止尼托克丽斯的复活（**尼托克丽斯女王的特殊仪式**，第358页，埃及）——那么在守秘人期望的情况下，这位埃及前女王可以轻松前往英国首都帮助扎赫拉·沙菲克推翻爱德华·加维根，夺取兄弟会伦敦分会首领的位置。

尼托克丽斯意识到沙菲克的潜力，她会让这位野心勃勃的年轻女性获得足够威信来确保她爬上高位。如果沙菲克能在伦敦证明自己是一个出色能干的副手，她会发现自己可以在尼托克丽斯的国际组织里获得更高的职位（**尼托克丽斯的计划**，第370页，埃及）。

扎赫拉·沙菲克的计划

扎赫拉·沙菲克正在进行一场危险的博弈，她打算取代爱德华·加维根，进而控制伦敦的黑法老的兄弟会——奥马尔·沙克提将支持这一结果。虽然加维根和他在英国的社会地位目前来说对兄弟会有所帮助，但沙菲克认为加维根的作用正在日益减弱，她渴望获得控制权。她知道，加维根必须死，她希望自己成为那个微笑着将匕首刺进他心脏的人。尽管她憎恨加维根，但她明白过早行动不仅会暴露自己，还要承担被加维根反打一耙的风险。因此，她很乐意等待合适的时机再采取行动。

目前为止，沙菲克满足于收集加维根的信息，并暗地里拉拢邪教徒支持她（她能够召集大约20名对她唯命是从的邪教徒）。她挑选新人十分谨慎，主要（但不完全都是）发展女信徒：其中包括由她亲自招募的人选和遭到加维根迫害的邪教徒（使用**普通兄弟会邪教徒（英格兰）**的数据，第287页）。

调查员的到来引起了沙菲克的注意，她对这些闯入者的兴趣愈发浓厚。她会命令自己最信任的随从跟踪调查员——比起加维根派来的暴徒，这些女邪教徒更不引人注目。如果时机出现，比如打听到调查员在传播加维根的坏话，甚至直接对加维根发起攻击，沙菲克就会尝试把调查员纳入她的计划。她会为调查员们提供信息"帮助"他们扳倒加维根，这些信息可能会直接面对面交付（**被沙菲克擒获**，见下文），也可能通过邪教徒来传递。

另一方面，沙菲克会等待时机，她可能会在调查员离开英国之后伺机而动夺取加维根的权力。如果他们还会回到伦敦，就有可能被夹在沙菲克与加维根的争斗之中。沙菲克这一角色是战役中的一个未知数：她是狡猾的敌人，也是潜在但致命的盟友，或是一个坐山观虎静候时机的家伙。



在扎赫拉·沙菲克公寓发现的神话造物

一次重要会面

这是一个发生于伦敦北部温布利的大英帝国展览会的可选场景。由于调查员的不断介入，加维根和沙菲克进行了秘密会面，商讨如何处理当下的情况。也许调查员会跟随他们来到展览会场，暗中监视着这二人（或其中之一）。

沙菲克参加会面的时戴着遮住整个面部的头巾（如果调查员之前见过她，需要通过困难**侦查**检定才能认出她）。这次会面谈话很简短，如果调查员能在不被发现的情况下靠得足够近，就可以在嘈杂一片的环境中听到部分谈话内容（**聆听**检定）。在下文中可以找到有关展览会的信息，以及对战役中其他地点的事件或人物的预示。

下文特意模糊了谈话的细节，这将允许守秘人植入可能让调查员产生误解或完全忽略的信息。下段列出了可能会有的谈话内容，但守秘人应当对其进行调整或略过，具体透露哪些线索取决于当前的游戏进展。

谈话主题

- 多管闲事的调查员（加维根会提到他所注意到的那些人的具体名字）；
- 彭赫基金会或加维根的伦敦公寓可能遭到了闯入；
- 调查员去过蓝色金字塔俱乐部和/或帝国香料；
- 雅莱莎的名字，并且提到了"把她带去埃塞克斯"；
- 亨森工造和/或莱姆豪斯码头，"不能让他们干扰装运"；
- 杰克逊·埃利亚斯，调查员是怎么"跟那个讨厌的记者"扯上关系的。

两人基本上一致同意必须及时将这些调查员处理掉。这可能在接下来导致加维根释放出**雾生衍体**（第206页），他将派遣他的邪教猛兽去追捕调查员；或者，沙菲克会表示她会处理掉他们（利用她忠诚的邪教徒伏击并擒获调查员）。注意，沙菲克一向谨慎，她有一伙隐秘行动的忠实随从作为底牌（如果这次会面是加维根设下的陷阱的话），随从会跟着她返回帝国香料，时刻确保她的安全。

被沙菲克擒获

伦敦兄弟会抓到调查员后会将他们带至**蓝色金字塔俱乐部**（第253页）的地窖，等待运往米斯尔宅。如果沙菲克在帝国香料里将调查员擒获，他们就会被关在商店的地窖里，随后再送去俱乐部。无论哪种情况，沙菲克应该都会有机会向调查员提问。

沙菲克对待被擒调查员的方式由守秘人来决定。她会拷问他们来获取情报，还是采用更狡猾的手段？根据**扎赫拉·沙菲克的计划**（第259页）中的细节，她可能会利用自己的说服力将调查员编入她的阴谋之网，利用他们杀死加维根。还有一种可能是沙菲克使用戈尔戈罗斯形体扭曲术改变自己的外貌，让调查员以为她也是邪教的俘虏。在这幅伪装之下，她会在与调查员"同囚"的过程中尽可能了解她所能了解的一切。

沙菲克会试图了解他们的动机和目的，她会巧妙地抛出对加维根和米斯尔宅的看法，引导调查员注意到加维根。她不会在乎调查员会不会因为做这些事丢掉性命，她只希望调查员能削弱或分散加维根的注意力，让她有足够时间开展行动。如果事情正如这般展开，沙菲克会建议：兄弟会在米斯尔宅每月都会举行定期仪式，在那时干掉加维根是最好的选择，而且此地远离伦敦的公众视线。为了引诱调查员，她会恰到好处地提供有关下一次仪式的时间细节，以及前往米斯尔宅的路线。等她离开之后，她会安排一个"蠢笨的"邪教徒假装忘记关门，这样调查员就可以轻易"逃脱"。

如果她意识到自己无法将调查员拢入她设好的局中，她就会把其中一个调查员叫到一边，试图用心理暗示术为其植入杀死爱德华·加维根的命令。总之办法有很多，我们鼓励守秘人在扮演这位高阶女祭司时能够像沙菲克本人一样奸诈狡猾。



通俗调整：展览会

帝国展览会是展现通俗故事的绝佳布景。只要守秘人愿意，在展厅看台间追逐、在游乐园里毫无顾忌地战斗等情节就都有可能发生在通俗遭遇中。守秘人也可以选择将一些遭遇战移至展览会，如**雾生衍体**（第206页）或加维根邪教暴徒的夜间伏击。



大英帝国展览会

1924年至1925年间，伦敦北部的温布利举办的大英帝国展览会隆重非凡，吸引了来自世界各地的数百万游客。展览会的目的是“刺激商贸，加强母国与姐妹国家和殖民地之间的纽带，让彼此往来更加密切，让所有对英国国旗宣誓效忠的人能够在共同的立场上相聚一堂，了解彼此。”

这场盛大的展览会可以选作爱德华·加维根和扎赫拉·沙菲克会面的布景。当然，守秘人可以略过这一场景，将展览会用于设置其他遭遇，调查员甚至可以只是作为游客前来参观。毕竟，1925年来到伦敦的游客肯定能找到参观展览会的理由。

展览会概况

展览会每天开放13小时，成人门票1先令6便士，儿童门票9便士。每间大型建筑代表了不同的主题区域，例如住房与交通展厅——展厅里有一台正在运转的起重机，它集中展示了工程、造船、电力、机动车辆、铁路、电报、住房和航空方面的各项技术成果。工业展厅则举办了煤炭、天然气、金属、医药、污水处理、食品、服装和留声机等展览。

每个英国殖民地都有自己的展馆，用以展示其文化、建筑和技术方面的成就。例如，加拿大馆中有一尊用黄油雕刻而成的威尔士亲王（未来的爱德华八世国王）等身大雕像。

艺术展厅里陈列了18世纪以来的历史房间布景、绘画和雕塑。展馆内外的展台属于大英帝国的各家公司，用于营造商业机会。皮尔斯名媛展厅就是个很好的展台例子。这里除了出售纪念品肥皂外，还陈列了十间正面是透明玻璃的房间，每一间里都有一位打扮成历史名媛的女演员。里面包括特洛伊的海伦、克利奥帕特拉、内尔·格温妮以及蓬帕杜夫人——下文会叙述如何用这些女士来预示战役接下来的发展。

对战役的预示

考虑到展览会的国际化性质，守秘人可以利用调查员参观的机会，为他们简要介绍一些NPC（可以是盟友，也可是其他），这些人会在战役接下来的部分中出现（例如澳大利亚的罗伯特·休斯顿、肯尼亚的阿哈·辛格，甚至中国的卡尔·斯坦福）。

皮尔斯名媛展厅里面有着不同时代的名媛，可以借此让陷入疯狂或与神秘力量关系密切（主要适用于通俗克苏鲁）的调查员产生同战役有关联的幻视。当某位调查员走在展厅的玻璃房间之间时，一些名媛的外貌于顷刻间发生了变化，她们的面孔变成了和战役中关键人物相仿的样子（选择其中一二），详情如下：

- 特洛伊的海伦摇摇晃晃地蹲下，变成了野兽般的怪物，它长着闪亮的红眼睛，锋利的黄尖牙，还有令人生畏的利爪（埃洛伊丝·文，德比郡恐怖事件）。
- 蓬帕杜夫人的身体开始闪烁并颤抖起来，接着变成了一个被锁在一个石制方尖碑上的肚皮舞娘（雅莱莎，蓝色金字塔俱乐部）。
- 但丁笔下的比阿特丽斯开始膨胀，变成被一面精美的中国折扇掩住面庞的又胖又肿的怪物（肿胀之女，中国）。
- 克利奥帕特拉坐在一副棋盘前，变成了一位美丽的埃及女人。她长着迷人的苍白色眼睛，上臂上缠着一条耷拉着眼睛的黑蛇（尼托克丽斯女王，埃及）。
- 神态高傲的苏格兰女王玛丽扭曲成了一位面容苍白的老妇人，她的头上裹着头巾，还戴着一顶大草帽（阿加莎·布罗德莫，埃及）。
- 内尔·格温妮变成了一位体态轻盈的年轻女性，她身着一条富有垂坠感的绿色连衣裙（当代风格），还披着羽毛披肩（海帕蒂亚·马斯特斯，肯尼亚）。

这惊人的景象只持续了眨眼一瞬——进行**理智**检定（理智损失 0/1）。当然了，即便调查员抛出疑问，玻璃后面的女人们也会表示她们不知道自己曾经历过这突然之间的变化。这究竟是调查员心中的幻觉，还是奈亚拉托提普不经意间开的玩笑？

兄弟会的阴谋

离开伦敦大都会的城市街道，线索踪迹朝西北方向的工业城市德比延伸，又在东北方向指向偏远的埃塞克斯乡村。无论前往哪边，它们都将为那些粗心大意的调查员带来重重风险、挑战以及危险的阻碍。

英格兰章节的结尾部分会集中阐述黑法老兄弟会在英格兰的两处彼此不同却又关系紧密的机构。首先是亨森工造——这是一家总部位于德比的工业公司，这间公司的所有人和出资人都是爱德华·加维根，这间公司负责开展逆向工程，为**奥布里爵士的火箭**（第588页，中国）制造零部件。其次是加维根在埃塞克斯的乡村庄园米斯尔宅，兄弟会定期聚集在此地，在那里举行难以名状的黑法老崇拜仪式。

这两处地点都有可能是本章的结尾，但是这一章的高潮部分更有可能发生在米斯尔宅的兄弟会仪式上。具体情况可以灵活多变，很大程度是基于调查员在英国期间的抉择和动向来决定的。结尾部分阐述了如何为本章设计一个合理的剧情高潮，在呈现调查员们何时离开英国、如何离开英国继续调查卡莱尔探险队，以及与奈亚拉托提普的手下们继续战斗等方面，为守秘人提供了灵活发挥的空间。

亨森工造（德比）

这个秘密工厂里隐藏着奇怪的技术、正直的工人，还有那些内心阴暗的人。

- **联系**：监视加维根的过程中可能会注意到他会定期前往德比的亨森工造（**监视加维根和彭赫基金会**，第204页）。
- **联系**：在彭赫基金会加维根的密室里发现的一些收据中会提到亨森工造（**密室（地下室）**，第202页）。
- **联系**：米斯尔宅的账本中记录了亨森工造的所有人和出资人都是加维根（**秘密工作室**，第275页）。

亨森工造是一家隐藏在英格兰中部德比郊区的小规模工坊，由爱德华·加维根全资持有。加维根在1921年向这家公司的前任老板亚瑟·亨森提出了一个他无法拒绝的条件，从而收购了它。公司签约后，亨森"退休去了康沃尔"，从此杳无音讯。

加维根在奥布里爵士的指示下购买了这家公司，给那台设计用于开启伟大之门的火箭制造必要的零部件（**奥布里爵士的车间**，第590页，中国）。虽然也有很多部件来自于其他供应商，但大多数部件都必须使用来自伟大种族城市（**沙下之城**，第486页，澳大利亚）的技术才能制造出来，而这就是亨森工造唯一的任务。因此，这家规模小、位置也偏僻的企业却在卡莱尔探险队负责人们的庞大计划中扮演着重要的角色。到了1925年，火箭的大部分零部件都已经交付给了奥布里爵士，不过还有最后一批货仍待送往上海（**最后一批货**，第268页）。

工人们会收到彭赫基金会从澳大利亚运来的板条箱，箱子里装着奇怪的，就好像考古挖掘出来的装置。而他们的任务就是研究这些装置的工作原理，让工程师能够制造出零部件。工程师们结合奥布里爵士的详细设计图进行猜测，利用伟大种族的技术将零部件拼凑起来。虽然高昂的薪水让工人们不会多嘴询问尴尬的问题，但他们对这些奇怪的装置令人费解的性质却有着真正的兴趣。加维根谎称他们的工作受英国陆军部委托，是"最高机密"，工人们对此深信不疑。由此一来这些工程师对自己的工作讳莫如深，时刻对那些想要打探亨森工造车间里的事的外国势力（间谍）保持着警惕。

发现工厂

调查员可能会尾随加维根来到工厂大门外，或在加维根的文件中发现它提及了这个公司名称。此外，如果调查员在前往伦敦前去过上海，那么在加维根寄往上海的一封信中也提到过亨森工造（**卡莱尔文档：中国#10**）。

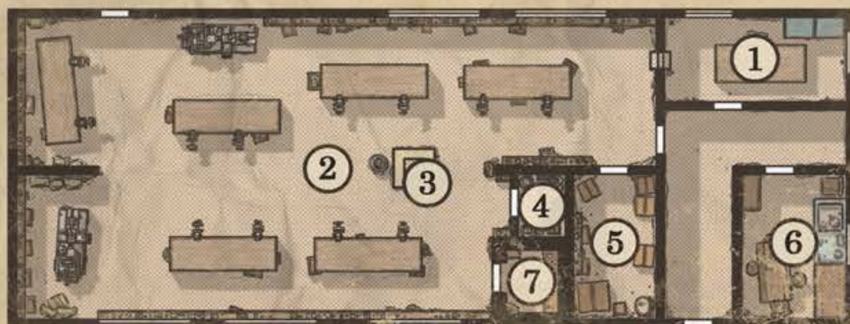
尾随加维根

根据**监视加维根和彭赫基金会**（第204页）的描述，加维根每个月都会前往德比。到达此地后，会有邪教徒开车接他到工厂所在地。调查员可以在火车站叫到出租车，跟随加维根来到工厂门外。虽然加维根可能有理由在伦敦监视调查员，但他却傲慢地认为在德比无需担心那些调查员。因此，在英格兰中部地区跟踪加维根应该

亨森工造

亨森工造平面图与调查员路线指引图

0 5 10 15
详图的比例尺单位：码







10英尺砖墙

旧谷仓

11
12
13
14
15
16

旧砖砌厂房

通往米克洛弗

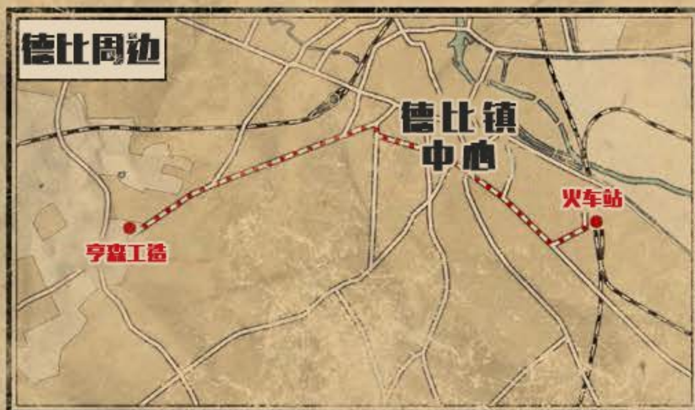


尤托克西特公路

通往德比



0 15 30 45
比例尺单位：码



图例

1	办公室	9	木材仓库
2	车间层	10	煤炭仓库
3	火炉	11	厕所
4	橱柜	12	木棚
5	储藏室	13	大厂房
6	休息室	14	车间
7	保险箱	15	大门
8	熔炉	16	小门

轻而易举。如果加维根在德比发现了一名他认识的调查员，他自然会提起警惕，并派遣当地的手下去铲除这群不速之客。

从文件中发现这家公司

公司登记局的商业记录中可以查到亨森工造这个名字。同样，这一名称在大英图书馆或其他类似机构中也能查询得到。查找到的信息显示该公司于1921年被出售给了爱德华·加维根，然而这家公司汇报的账目却几乎无迹可寻。这家公司的业务范围是"机械零部件制造装配"，地址位于德比西部边缘。

询问当地人

到达德比之后（并且调查员清楚自己正在寻找亨森工造公司），调查员就可以访问《德比每日电讯报》或《德比郡广告人》的办公处或当地议会办公室，询问该公司的详细位置和前往它的路线。同样，询问德比当地人也能得到同样的信息。

守秘人提示：调查员在德比郡期间可能会在报纸上看到一则关于"小埃代尔的野兽"的报道，这将会把他们引向支线模组**德比郡恐怖事件**（第227页）中所描述的事件。

关于德比

德比位于英格兰中部德温特河沿岸，是一个人口约13万的大城镇。作为工业革命的发源地之一，德比是工业和制造业的中心，主要产业是汽车、飞机和铁路工程。

德比与伦敦之间有发达的铁路交通，圣潘克拉斯车站定期有列车发车。调查员在镇上可以乘坐有轨电车、打出租车，或者干脆多走几步磨磨自己的皮鞋。这里有许多家旅馆供调查员选择，但守秘人也可以直接指出镇中心的老贝尔旅馆。这家旅馆在17世纪的时候曾是一间驿站，它作为当地最著名的鬼屋声名狼藉，多年以来曾发生过的怪异景象数不胜数。在那里过夜的人可能会看见一个名叫梅布尔的怀孕布草女佣——在听说了情人的死讯后，她在6号房间上吊自杀了。人们也可能会看到一个频繁出入酒吧的侍女的鬼魂。如果神经紧张的调查员不想撞见太多鬼怪幽灵，那么建于1756年的格鲁吉亚楼酒店可能会是个相对安静的选择。

亨森工造内部

亨森工造位于尤托克西特公路沿线，这条路向西通往米克洛弗镇。整个工厂被一堵10英尺（3米）高的砖墙围住，院内有许多间砖房。锻铁制的大门为车辆与马车提供了出入口。工厂大门日夜紧锁（需要通过**锁匠**检定打开）。还有一扇小门白天是不上锁的，可以步行进入。

院子里有两座大建筑：一个车间和一个厂房。车间是工程师们工作的地方，而厂房则安放了熔炉和用来烧制金属部件的装置。除此之外，院子后面还有一间木棚和一间厕所。

主车间

夜里车间的两扇外门会上锁（**锁匠**或困难STR检定），这扇门通往连接主车间、办公室和厨房兼休息室的走廊。工程师们在这里工作，研究爱德华·加维根给他们的奇怪机械装置和蓝图——这些装置和蓝图通过逆向工程，为奥布里爵士的火箭的提供零部件。

一张桌子和一组橱柜几乎占据了整个办公室内的整个空间。橱柜里有一排排抽屉，里面存放着各式各样的蓝图。除了工厂前主人留下的旧蓝图外，还有奥布里爵士寄来的图纸。这些图纸详细展示了他所需零件的结构（寄过来的蓝图上都签着奥布里爵士的"白蝰蛇"这个假名——如果调查员之前见过奥布里爵士的笔迹，可以让他们通过**知识**检定识别它）。通过研究这些技术规范可以整理出的信息详见下文**零部件**。要注意的一点是，弗兰克·马歇尔可能会坐在这里：他会把脚翘到桌子上，嘴里啜饮着茶。马歇尔晚上会将办公室上锁。

车间里的陈设包括一大张木质工作台（上面装有台钳）、两台车床、一个用于存放各种工具的架子以及一口巨大的铸铁保险箱（大到足以让人走进去）。屋子中央有一台火炉，在冬季里为室内提供温暖。一套滑轮组挂在木梁纵横交错的天花板上。房间里的空地上摆放着一袋袋细砂、锯末、包装箱和零碎的金属片。一个未上锁的柜子里存放着化学药剂，其中包括树脂、酸和其他令人生厌的物质（其中大多数都对皮肤有刺激性，还能导致视力模糊，更别说这些药品如果直接暴露在高温下就会十分易燃）。

零部件

届时调查员可能想要对保险箱中发现的零部件和办公室中发现的蓝图调查一番。调查这些成品零部件会发现，大部分新制造出来的产品与更古旧的那些在设计上十分相似，看起来就好像是它们的"现代"复制品。

蓝图里面尽是令人眼花缭乱的复杂示意图，旁边还标注着大量像蛛腿一般纤细的字迹，基本上没人能够读懂（出自奥布里爵士之手）。其中一些蓝图的页边或空白区域画着一些奇怪的，看起来像是神秘学符号的图案。这些符号与示意图毫无关系——通过成功的**克苏鲁神话**检定可以得知，其中一些图案看上去像是与奈亚拉托提普有关的符号，另一些则可能与被称为伟大种族的古老生物有关。这些符号的其他含义或意图则无从得知。

只有调查员通过困难**科学（工程学或物理学）**检定，或极限机械维修检定，才能开始尝试了解各个部件的功能。当然，这些零部件设备和蓝图是任何业务娴熟的工程师都闻所未闻的。如果检定成功，调查员就能够确定现代制品是古旧零部件的仿制品（一部分或全都是）。其中一些似乎是调节器和阀门，而另一些则无从猜测。最接近的猜测是它们是为某种先进的发动机设计出的机械元件，可能是飞机？



在亨森工造发现的零部件

能容纳一个人走进去的巨大保险箱位于墙壁上的凹槽内，里面存放着从澳大利亚的伟大种族城市掠夺来的技术，还有一些等待运往乔杜里在莱姆豪斯的仓库的成品零部件。保险箱时刻上着锁，需要钥匙才能打开。钥匙共有两把，一把由弗兰克·马歇尔持有，另一把在爱德华·加维根手上。这种锁使用了新式的机械结构，需要极限**锁匠**检定才能开启。除非使用炸药，否则再没有其他打开保险箱的方式了。如果调查员们得以进入保险箱，会发现里面摆着一排排架子，架子上放着各种各样的小型机械装置。有些装置显然是崭新的，而另一些看起来更像是化石（**零部件**，见上文）。若调查员在此处搜索，他们会发现一个包装标签上标有"澳大利亚自治领，北领地，达尔文港，伦道夫航运公司"的字样。

守秘人提示：如果调查员拿走了保险箱中的物品，加维根会派人追查窃贼，尽他所能找回任何丢失的零部件（**最后一批货**，第268页）。



通俗调整：怪奇技术

拥有怪奇技术天赋的英雄只需要在**科学（工程学）**或**科学（物理学）**检定上取得常规成功，就可以理解工程师们正在通过逆向工程制造古代技术产物的现代版本。



大厂房和熔炉

这是一座巨大的开放式布局的建筑，里面有着铸造生产线，还堆放着一些原材料。这些东西都用于按照奥布里爵士提供的规范来制造金属外壳和核心部件。两台烧制金属部件的装置和一台熔炉占据了房间的主要位置，除此之外室内还有各种工作台、成堆的焦炭、煤和木头、一袋袋的锯末、成堆的铁、钢、铜、木箱、水槽、灰泥桶以及各式各样的工具。这栋建筑的门晚上会上锁（**锁匠**或STR检定）。成功通过**侦查**检定会发现一些旧的航运标签，详见**卡莱尔文档：英格兰#10**。

卡莱尔文档 英格兰#10



木棚

在车间背后，院子的后角里藏着一个旧木棚。木棚门的外侧插着一个简易的门栓。棚子里存放着各种园艺工具和铲子。这里很少有人进入，可能可以为那些思维敏捷的调查员在翻过后墙闯入院内时提供一个便利的藏身之处。

工程师和守卫

外人看来，亨森工造就是一家普普通通，规模不大的工程设备工厂，在工业发达的德比显得耗不起眼。简单观察一番就会发现在那里来来往往工作的人没有丝毫的异常和怪异。守夜人每天早上7点一开大门，就会有14个人来到这里工作一整天。下午5点，工人们动身回家，守夜人回来巡视房屋。从周一到周五，每一天皆是如此。周末时，只有两名守卫在此处巡逻。

守卫和守夜人都是听从加维根命令的邪教徒，加维根将他们从伦敦调遣到这里以确保工作顺利进行。这6名邪教徒由这里的工头弗兰克·马歇尔领导。

实际在工厂工作的员工包括3名工程师、1名制模工、2名炉工和1名学徒（负责端茶倒水搬东西）。工程师和制模工通常在车间工作，而炉工和学徒大部分时间都在厂房里。零部件都是些小玩意，因此不需要额外的劳动力。

所有的工人都住在德比。他们要么坐电车，要么步行通勤。守卫们共用一间加维根租来的房子，房子距离亨森工造的厂院大约200码（180米）。这所房子的女房东乔伊斯·布洛什夫人对她的房客们只有赞美之词，称他们是"一群友好的年轻绅士"。

邪教守卫和工头

弗兰克·马歇尔精心挑选的这些人个个忠心且谨慎。邪教徒们在德比从事的一切活动都十分低调，所行之事也基本上都"光明磊落"，因为谨言慎行才能减少被人盯上的机会。邪教徒奉命保持低调，确保工厂安全，让工人们继续努力。邪教徒日夜监视着工人，从而确保他们的所做所为无人知晓。总而言之，邪教徒们工作效率都很高。

如果守卫发现有人企图闯入亨森工造，他们会把工厂巡逻人数从两人增至三人（如果他们有理由怀疑之后会有更多麻烦，还会继续增加人数）。如有必要，马歇尔会给老板发一封电报请求支援，支援会在大约三到五小时到达现场（取决于铁路班次，以及当时是白天还是黑夜）。

弗兰克·马歇尔，德比的首席教徒

马歇尔跟德比其他的邪教徒一样，都不知道这些零部件是什么东西，也不知道它们将作何之用，他只知道制造它们对兄弟会的目标十分重要。马歇尔不信任任何人，他会确保工人无论在工厂里还是社会中都处于自己手下的监视中。他怂恿邪教徒与工程师们交朋友，因为亲密的关系也就意味着更紧密的约束。

有关弗兰克·马歇尔的描述详见**出场人物：英格兰**（第186页），在291页可以找到他的个人数据。其他德比邪教徒的数据可以使用第287页的**普通兄弟会邪教徒（英格兰）**。

工人

工人们认为他们的工作是受英国陆军部委托的最高机密。他们会提防陌生人，拒绝向外人谈论他们的工作内容。所有的工人都在德比郡出生长大，与家人一同住在亨森工造附近。出于高昂的薪水和有趣的工作内容，他们对爱德华·加维根怀有感激之心，不太可能为了调查员冒风险。如果听说有关邪教和阴谋的传言，工人们会放声大笑，在这之后，调查员们提起的任何东西都会被他们当做无稽之谈，而事后他们则会把这一遭遇报告给弗兰克·马歇尔。

工人们有责任帮助弗兰克·马歇尔和他的手下为闯入者"送客"，如果男性调查员受到一点粗暴对待被拖进



亨森工造的工人们

塔夫·沃兹利、哈罗德·科利和吉姆·克兰是工程师；杰克·布拉斯是制模工；"大个"汤姆·布拉登和以利亚·格林负责操作熔炉；打杂的事都归"小孩"戈登·斯图亚特，因为他是学徒。

- **形象描述**：围一条棕褐色或皮质的围裙、穿着无领衬衫和平顶帽。
- **特质**：与世隔绝，敬业。
- **扮演引子**：相信他们的工作是政府的绝密工程；与他们的"看守"关系友好，可能会把调查员视为多管闲事的外人，甚至在最坏的情况下，将他们视为间谍。

工人们的数据详见**亨森工造员工**，第219页。

货车后座，工人们连眼都不会眨一下；不过要是有女性调查员遭受这种对待，感到良心不安的工人们就会站出来平息事态。当然，如果工人亲眼目睹了谋杀，他们会陷入深深的忧虑中——这种事就足以让他们相信事实真相可能并不像弗兰克·马歇尔和爱德华·加维根所描述的那样。如果调查员能够针对工人的怀疑心采取行动，他们就有可能改变工人的立场（困难**说服**或困难**话术**检定），具体情况由守秘人来决定。

冲突与事件

调查员可能会采用各种各样的策略来调查亨森工造内部的情况，他们可能会破门而入，也可能会绑架一名邪教徒守卫或工程师。工厂不接待访客，目前也没有空缺职位。

除非调查员在破门而入时特别谨慎和熟练，否则很容易就会引起守卫的注意。天黑之后守卫会追捕在工厂里发现的任何人，除非后者能逃脱。聪明的调查员可能会想出用这种方式分散守卫注意力，让同伴有时间搜寻线索。如果在工作时间被抓到，守卫可能会稍加克制，

但仍然会对调查员进行讯问。

有些人可能想要去工人家里或酒吧与之交谈。如果调查员能找到一种避免马歇尔手下窃听的谈话方式，他们能获得最有价值的信息就是这份工作是“为政府效力，是最高机密”诸如此类的说辞。如果动用武力或用家人作威胁，也许会让守口如瓶的工人开口说话，但调查员这样做就绝不可能与工人交到朋友或结为盟友。

虽然观察工厂建筑不会得到太多信息，但调查员可能会看到爱德华·加维根来访，还可能看到最后一批板条箱被装上一趟开往伦敦的卡车。一旦卡车离开亨森工造的院子，伏击它也许就是截获这最后一批将运往上海的货物相对简单的办法了。当然做这件事可并非没有风险。

如果调查员纵火焚烧车间建筑，他们就有可能同时被警方和邪教追捕。任何被邪教所知并且在德比露过面的调查员都会在报纸上找到自己的肖像，并且因纵火罪遭到通缉。对此，加维根非常乐意协助警方调查，他会指控调查员任何他认为可能导致调查员被关押或驱逐出境的罪行。出了这种事，调查员必须决定是留下来（这样才能“摧毁”加维根和他的邪教）还是寻找机会逃离英国。当然，要是有的调查员已经被抓到了米斯尔宅（第269页），那么这项决定可就更加进退两难了。

最后一批货

亨森工造的保险箱里存放着奥布里爵士的火箭部件，即火箭制导系统（**制导系统**，第592页，中国）。总共会有六件零部件被装箱运输至普尼特·乔杜里在莱姆豪斯的仓库，再装运至象牙之风号上。在此之前已经有几批零部件运至莱姆豪斯，这次是额外的一批。本质上来说，这又为调查员提供了一次阻止运输或破坏货物的机会。

如果调查员能阻止最后一批货物交付，加维根会尽其全力追回丢失的零部件。如果他怀疑调查员参与此事，他的手下就会前去找出他们。邪教徒会使用的手段包括：监视、设伏、绑架、闯入酒店客房，必要时会直接威胁和动用魔法，以找到遗失部件的位置。被擒的调查员会被关押并转送至米斯尔宅，作为兄弟会举行下一次仪式中的祭品（**米斯尔宅**，第269页）。

如果调查员销毁了这些零件，加维根会命令他的工程师重新制造，他希望这些零件能够按照奥布里爵士的时间表及时地生产装运。狡猾的调查员可能会试图对零部件进行一些改动，破坏它们的功能，使邪教徒最终无法达成目的，这么做需要调查员对零部件有一些基础了解（需通过**困难科学（物理学**或**工程学）**或极限**机械维修**检定），接着还要进行困难**科学（工程学）**或**机械维修**检定，从而在不影响部件外观的情况下破坏其功能。破坏或修改零部件的后果详见中国章节，**挫败开启仪式**（第568页）。

基于调查员在整场战役中进入伦敦章节的时间，如果时间较早（紧随纽约章节之后），加维根还有时间解决调查员造成的任何问题。如果时间过晚，奥布里爵士可能就必须使用早期的原型，来不及用上成品零部件了。



通俗调整：怪奇技术 II

如前文所述，拥有怪奇技术天赋的英雄只需要在**科学（工程学）**或**科学（物理学）**检定上取得常规成功，就可以理解零部件的原理。同样，通过常规**科学（工程学）**或**机械维修**检定就足以破坏零件。



亨森工造的结局

重要的是，如果调查员在德比于大庭广众之下采取行动（窃取零件、纵火等），加维根和伦敦兄弟会就会把他们的全部注意力转向这群多管闲事的外来者。在可能的情况下，兄弟会将被俘获至米斯尔宅的调查员献祭掉。但如果这么做太过困难，加维根也会乐于利用自己的影响力指控调查员纵火、损害他人财产或发动袭击（视情况而定），从而引导警方盯上他们。

当下处于不利地位的调查员如果还想继续完成在英国的事业，就得低调行事，否则他们就必须尽快逃到国外了。如果调查员还未前往米斯尔宅，那么加维根大概仍是一个威胁，而根据调查员所行之事，扎赫拉·沙菲克则有可能是个不定数。她可能是潜在的威胁，也可能是盟友。

如果调查员没有因为亨森工造的事件而离开英国，那么米斯尔宅就很可能是本章的尾声了。若调查员没能找到前往加维根乡村庄园的路线，那么作为扳倒加维根

计划的一部分，扎赫拉·沙菲克可能会主动引导调查员前往米斯尔宅（**扎赫拉·沙菲克的计划**，第259页）。无论是通过沙菲克还是其他线索，现在调查员的注意力都应该被吸引到米斯尔宅。

米斯尔宅

穿过北海的阴暗沼泽，那些道貌岸然还有鬼鬼祟祟的家伙一同定期聚集于一座僻静的小岛上。调查员是否也会走向那条步入黑暗的狭窄通路？

- **联系**：监视加维根/彭赫基金会可以发现他和他的邪教徒们前往了埃塞克斯（**监视加维根与彭赫基金会**，第204页）。
- **联系**：据舞娘雅莱莎透露，每个月都有一辆车在蓝色金字塔俱乐部搭载邪教徒，把他们运往"伦敦之外的某处"（**会见雅莱莎·埃萨姆**，第255页，**监视：蓝色金字塔俱乐部**，第255页）。
- **联系**：被俘的调查员将会被押往米斯尔宅参加邪教仪式。
- **联系**：扎赫拉·沙菲克可能会与调查员"结盟"，向他们指明前往米斯尔宅的路线（**被沙菲克擒获**，第260页）。

爱德华·加维根的这处乡村庄园隐藏在埃塞克斯郊野的一座小岛上，他们在那举行难以名状的黑法老崇拜仪式。每年的13次月朔之时这里都会举行用俘虏血祭的仪式——这便是黑法老兄弟会在英国最大的定期集会。

根据情况的不同，调查员可能会来到米斯尔宅调查兄弟会集会的性质、终结加维根的统治，或是营救被俘的同伴和盟友。无论如何，完成任务的唯一途径就是进入这座埃塞克斯庄园。调查员将会功成而返，还是在疯狂中夺路而逃，都取决于他们自己的行动。

调查米斯尔宅

打算调查米斯尔宅的调查员应当尝试进行图书馆使用检定，从十年前的剪报中发现以下细节。这些信息也可以在伦敦社会中打听传言获得。

- 在阿拉伯语中，"米斯尔"的意思是"埃及"。
- 这片土地和宅邸的前主人是一位狂热的埃及古物学家和神秘学家，名叫内维尔·劳埃德·普莱斯。据传劳埃德·普莱斯破产后被迫卖掉了房产和土地。
- 内维尔·劳埃德·普莱斯已经九年没露过面了，实际上，他从伦敦社会中消失得无影无踪。有传言说，他失去一切后就开始了酗酒。

调查员在伦敦的图书馆里可以找到一本名为《格林尼的英格兰庄园》的关于历史建筑的书，书中记载了这段信息：

- 文中提到一座名为"远景"的豪宅，其位于埃塞克斯的内兹岬。文中记载这座别墅建于16世纪伊丽莎白一世女王统治时期，建筑里有一个密室，在伊丽莎白进行宗教清洗的年代是天主教神父的藏身之所。

在伦敦找不到关于米斯尔宅的公开记录，但如果调查员前往埃塞克斯郡，就可以在切尔姆斯福德议会的档案中找到它的土地所有权文件。这片占地6000多英亩的土地于1915年被转让给了爱德华·加维根。这座豪宅以前名叫远景，后来劳埃德·普莱斯将其改名为米斯尔宅。

守秘人提示：劳埃德·普莱斯收藏了不计其数的埃及古玩，把家里搞得乱作一团，家产也被他挥霍一空。无奈之下，他求助于"好朋友"爱德华·加维根为他纾困，后者同意以土地和财产作为抵押为他提供贷款。随后一年的时间里，加维根将劳埃德·普莱斯培养起了对埃及古董的奢侈嗜好，这样一来此人就再也还不起贷款了。劳埃德·普莱斯再次破产后，他别无选择，只能把庄园和豪宅的钥匙交给面带微笑的加维根。

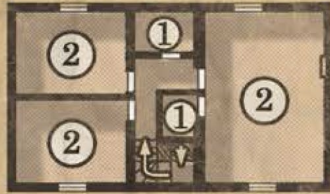
庄园周围大部分土地都为加维根所有，他将土地租给少数农民（一群紧密团结的人，他们不信任外人，但或多或少会容忍"游客"在他们的土地上观鸟）。当地人很少见到爱德华·加维根，对他也没有过多看法，租金也是由房地产经理来收取的。他们没有去过米斯尔宅，那里位置偏僻，树木丛生，没人真正知道那里发生了什么。

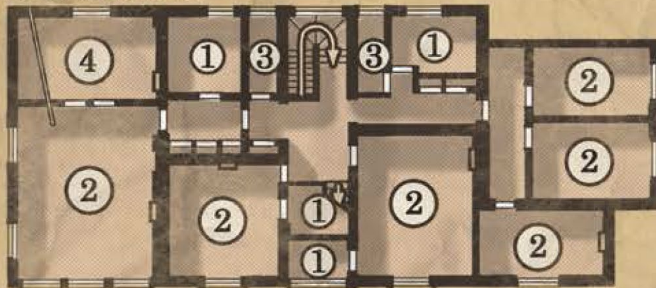
米斯尔宅

米斯尔宅平面图及周边地图

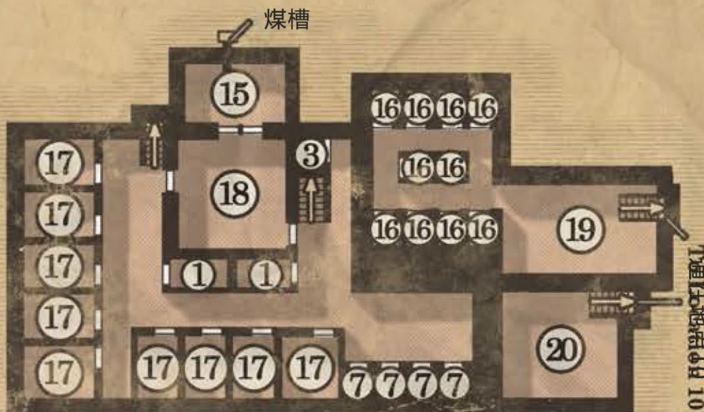
0 5 10 15

比例尺单位：码













图例

1	浴室	11	客厅
2	卧室	12	晚餐厅
3	储藏间	13	接待室
4	更衣室	14	图书室
5	杂物间	15	柴炭间
6	食品储藏间	16	牢房
7	厕所	17	仆人卧室
8	厨房	18	锅炉&洗衣房
9	早餐厅	19	秘密工作室
10	大厅	20	神父藏身洞

关于内兹岬附近的沃尔顿

在维多利亚时代，随着城市居民开始发掘海滩度假的乐趣，内兹岬附近的沃尔顿的面积和人口开始迅速增长。这座小镇有着美丽的海滩和怡人的空气，非常适合作为海滩浴场，因此这座拥有全国最长码头之一的小镇成了度假胜地。

这里有诸多价格合理的家庭酒店（B&B）供寻求住宿的调查员选择，他们也可以选择在海事酒店住宿。根据一年中的不同时间，海滨可能被衣着五光十色前来散步和沐浴的人群挤得熙熙攘攘，也可能会阴暗潮湿空无一人。大多数旅游景点在淡季关闭，但杂货店、每周市场和其他服务仍然会为本地人提供消费而开放营业。

前往米斯尔宅

加维根的隐秘庄园位于内兹岬的哈威奇西南方约7英里（11公里），北海边缘的沼泽地中间的一座岛屿上。内兹岬是一座森林茂密的半岛，上面布满沼泽，周围有多个延伸入海的小岛。

从伦敦市中心开车，根据一天内时段的不同，前往该地的行程大约需要3到4个小时。而乘火车，从利物浦街站到科尔切斯特只需两个多小时。换乘当地火车从科尔切斯特到内兹岬附近的沃尔顿大约需要一个小时，到了那里调查员可以搭便车或租用交通工具到达内兹岬（乘车需要15分钟）。调查员亦可步行，但这么做就有可能迷路。这时候有当地人的指引（向北走到内兹塔，然后再朝西北方向走）就能帮上大忙了。步行大约需要一个小时。

如果向当地人问路，调查员可以得知内兹岬中央的一个岛屿上有一处私人庄园，岛屿通过一座石桥与大陆相连。

如果不介意穿越沼泽浸湿全身的话，调查员可以通过**导航**检定来确定这个岛位于内兹塔西北部（见附近的边栏）。他们需要决定是通过公路桥（穿过周围环绕的泥泞沼泽）还是乘船进入该岛。

虽然这附近并没有深潜者聚居地，但敦威治距离这处海岸只有60英里（97公里）远，如此接近的距离定会令人生疑。守秘人可以用大量的雾，奇怪的涟漪，眼球肿胀的向导，神秘的水花等等来吓唬调查员。

如果从伦敦一路跟踪邪教徒

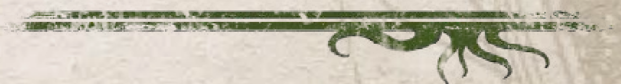
伦敦的邪教徒会定期前往米斯尔宅。跟踪从伦敦出发的邪教徒车辆时，调查员在卡车和轿车进入内兹岬，转向通往庄园的一段长路的途中必须保持警惕。根据守秘人的决定，调查员可能需要进行**汽车驾驶**和**潜行**的组合检定以保持安全距离。如果调查员被发现，其中一辆车会停下，五名邪教会下来徒拦住调查员的车，坚定地说这是一条私家道路，要求调查员调头离开。同样，即便调查员的车辆到达庄园大门，也同样会被要求调头离开。如果在这种情况下爆发战斗，调查员可能会被制服，擒获，并接受讯问——最终很有可能成为当晚仪式中的祭品。如果调查员逃离战斗，消息就会很快传开，邪教徒会接到对入侵者保持警惕的命令。有关通过公路或乘船进入米斯尔宅的详细信息见**庄园入口**（第272页）。



内兹塔

这座塔建于1720年，为哈威奇海岸的船舶提供导航。塔高86英尺（26米），其内部的螺旋楼梯由111级台阶组成，台阶通向可以360度俯瞰海岸和乡村的塔顶。当地人将这座塔视为"地标"。塔楼基本上已经不再使用（在后来的第二次世界大战中，这座塔变成了瞭望台），并被锁了起来，防止游客进入内部闲逛。这座塔坐落在私人土地上（与加维根无关）但只要当地人不认为这些游客是前来捣乱的，他们就可以在此处随意漫步。

不幸的是，即便调查员决定破门而入（锁匠或困难STR检定），从塔顶也看不见米斯尔宅。庄园位于约1.5英里（2.5公里）外，隐藏在环绕周围的一片树木之中。然而在举行仪式的夜晚，在塔顶瞭望的人会看到不寻常的灯光，听到奇怪的歌声（吟诵）从内兹岬的方向随风飘来。



庄园入口

土路通向一道6英尺（2米）高，分隔庄园内外的石墙，墙上的铁门挡住了前进的路。举行仪式期间会有四至六名守卫埋伏在大门口，他们可以通过电话联系庄园内部。其他时间段门口只有一名守卫。除非守卫知晓来访者的意图，否则他们绝不会打开大门。如有必要，他们会向米斯尔宅询问是否准许访客入内。在仪式当晚，大门会一直敞开到午夜，之后便会上锁，任何人都不许入内，仪式期间庄园内没有人会去接听电话。

大门外，有一条沿着坝顶的狭窄小路。水坝高出地面（几个世纪以来的耕作导致田地远低于海平面）近5英尺（1.5米），保护陆地不被海水浸没（岛屿的地势相对较高）。桥面是一个可旋转的活门，固定在中心的桥墩上，从而让小船可以通过。从远处查看时需要进行**侦查**检定才能注意到这座桥可以打开关闭。如果调查员的车辆通过桥面，邪教徒就可以旋转桥梁将车困在岛上。因此走水路是更加安全的路线。

在内兹岬附近的沃尔顿、滨海克拉克顿、伊普斯威奇、哈威奇甚至是敦威治都可以租到各式各样的船，同时也可以找到向导。其中一部分洛夫克拉夫特式的地名可能会让调查员们踌躇不前。如果调查员打算租用一艘搭载大量船员的大型船只，租赁商会建议说内兹岬沼泽的水位太浅，大船无法驶入。这不得不让调查员们选乘一艘简陋又脆弱不堪的划艇。这样他们就只能在没有英勇无畏的英国水手帮忙的情况下对抗邪教徒了。

岛上庄园

庄园中这座被沼泽地环绕的豪宅建于17世纪。轻微扭曲变形的建筑和杂乱不堪缺乏打理的庭院让这个地方透露着阴郁不详的气氛，给人一种危机四伏的感觉。岛上的庄园面积超过1000英亩。高大茂密的树木覆盖着岛屿的海岸线，岛屿内陆地势崎岖，遍地是泥潭和沼泽。岛上还时常弥漫着浓雾。

徒步前往该岛的调查员可能会发现大陆一侧停泊着一艘被遗弃的旧划艇（**侦查**），这让他们能够以相对隐蔽的方式登岛。

要注意，加维根有一艘小型摩托艇，出于谨慎他可以用这艘摩托艇与象牙之风号或其他离岸的船只汇合。他会在黑夜中偷偷驾艇以避免引起不必要的注意。摩托艇通常停泊在岛上离石桥不远的地方。

庄园里的豪宅

一条碎石路通向米斯尔宅。如果当晚将要举行仪式，豪宅门前就会停着许多车辆。其他时候通常只停着一辆加维根用于代步的车——一台宾利蓝标旅行车，车内有四个座位，最高时速每小时80英里（130公里）。

这座三层楼高的豪宅十分气派。除了后面的附属建筑外，这栋豪宅就是岛上唯一的房屋。这栋建筑饱经时间和气候的冲刷，其东边的墙面爬满了常春藤，有冒险精神的调查员可以顺着它爬上去，进入二楼的窗户。

进入庄园里的豪宅

庄园的内部除了遍地的污渍和灰尘外并没有什么特别之处，房间内还缺少人们印象中像加维根那样有权势的人该配备的舒适奢华家具。大厅和多数房间的墙壁上都只钉着木板，偶尔才会有几张挂毯打破这份单调。屋内的家具都十分破旧，门咯吱作响，一打开锅炉，管道就断断续续地响个不停。

建筑内部有一道连接着不同房间的走廊：左侧是接待室，接待室再通向客厅；右侧的晚餐厅则通向图书室。沿着走廊向内走，里面通向早餐厅（左）和大厅（右）。紧挨着早餐厅的厨房与一大间食品储藏间和一条楼梯相连，仆人们可以从这条楼梯前往他们位于地下室的房间。上层由卧室和浴室组成。除了加维根的主卧外，二楼还另有五间卧室。加维根在家时身旁通常会有一两名（邪教）客人陪伴。举行仪式期间，客房可供高阶邪教徒留宿，例如扎赫拉·沙菲克和国外的访客。

详见米斯尔宅平面图。下文会详细介绍大厅、加维根的主卧室和秘密工作室，以及地牢。

大厅

大厅位于一扇气派的双开大门背后。过去这里曾举办过晚宴和舞会，但现在的房间里只剩下堆积的尘土。房间的显眼位置摆放着一个华丽的石壁炉，落满尘土的盔甲挂在壁炉两侧衬以木料的墙上。盔甲无法摘下，因为它们已经用螺栓永久地固定在了木料上。

加维根的仆人

当加维根在庄园里的时候，会有十个邪教徒充当他的贴身男仆、管家、女仆、园丁、厨师和随从。虽然其中大部分都是英国人，但加维根也出于对适用性和技能的需要，从邪教徒中挑选了一位中国人作为女仆，一位埃及人作为厨师长。许多仆人都佩戴了倒置安卡形状的吊坠或首饰。

邪教徒们很少离开小岛，他们都忠于加维根。举行仪式期间，部分仆人会去把守岛上的大门。他们的房间（仆人宿舍）里放着只有参加仪式时才会穿着的祭袍。另外，地下室里其中一个（空闲的）仆人房间里还有许多邪教长袍（白底色带有黑色倒置安卡图案），这些长袍用来分发给从伦敦前来参加仪式的邪教徒。

壁炉里藏着两扇暗门，两边各一扇。两扇门都通过按压特定的（不同的）砖块启动，按下砖块后一套盔甲就会向前转动，露出一条通向下层的狭窄楼梯。右边的通道通向一间阴暗潮湿的房间：这是神父藏身洞，天主教神父在伊丽莎白一世时代曾躲在此处躲避迫害。藏身洞现在未在使用，里面只有蜘蛛网和老鼠。左边的通道则通往地牢和加维根的秘密工作室（**秘密工作室与地牢**，第275页）。注意神父藏身洞与地牢之间并不是相通的。要关闭暗门，必须将盔甲推回原位；幸运的是盔甲固定得很牢，所以移动时不会发出响声。

任何一扇暗门都需要通过成功的**侦查**检定才能发现。如果调查员已经意识到神父藏身洞的存在，守秘人可以给与掷骰者一个额外奖励骰。如果有敏锐的调查员声明自己要观察地板上的灰尘，可以给他们一个额外奖励骰来找到左边的暗门——与神父藏身洞不同，加维根经常从这里经过，会在灰尘中留下痕迹。

主卧室

这是整栋建筑中最整洁的房间。一张华丽的四柱床占据了屋内大部分空间，厚重的红色天鹅绒床帘将其内部遮挡了起来。梳妆台上有一张折起的纸（一封信），在它一旁放着一个木制的头模，上面戴着华丽的头饰。头饰由一串紧密项链的黄金眼组成，每只眼睛的瞳孔上都镶嵌着黑玉石。墙上挂着一大幅埃及法老的油画、一台看上去很现代的钟，还有加维根的仪祭棍，棍顶端插着一根大铁钉。更衣室里有加维根的郊游服，以及一套精挑细选的高阶祭司袍。

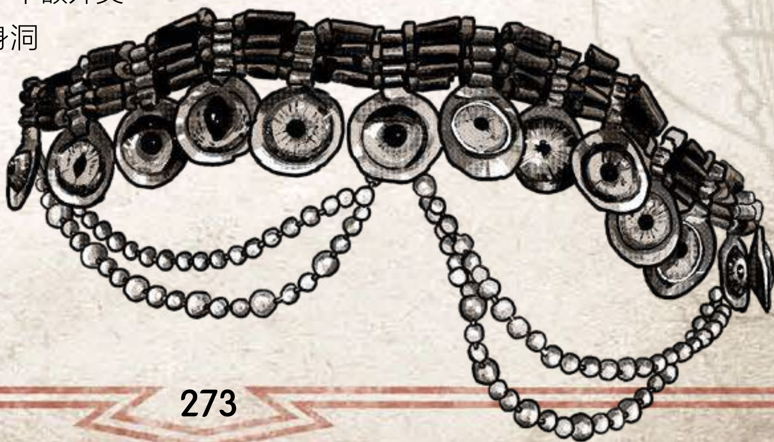
百眼头饰：加维根付了天价酬金根据自己的设计制作了这款头饰，用于在岛上主持仪式时佩戴。因此当举行仪式期间这件物品会戴在他头上，而非放在这个房间里。有关头饰功能的详细信息，请参阅第652页，**附录D：神话造物**。

黑法老画像：画上是一位外表气派，皮肤乌黑的法老。画像的细节部分令人赞叹，尤其是法老的眼睛，它们摄人心魄，就好像在燃烧一般。虽然并未标明，但很明显这幅画像描绘的是黑法老（通过克苏鲁神话检定可以证实这点）。看过这幅画的人如果之后目睹了黑法老的人类形态，就一定能够认出他。

挂钟：一座航海天文钟，虽不起眼但它确实是房间里最现代化的物件。它由瑞士制造，报时特别准确。

守秘人提示：加维根将在1926年1月14日使用这座钟来确保执行伟大计划的时间准确，届时他将和他的邪教徒一同为伟大仪式祈祷。

信：这封折起来的信是奥马尔·沙克提写的（**卡莱尔文档：英格兰#11**）。



百眼头饰

卡莱尔文档 英格兰#11

奥马尔·沙克提
盖齐拉穆罕默德
开罗
埃及

1925年,1月

我亲爱的加维根，

以他之名行吾之侍奉

随着我们主人的工作愈发接近完成，出于应有的礼貌，我必须请你考虑，将你上一任和他同僚用不诚实的手段从我们这里获得的东西物归原主。

出于我们在这场伟大愿景中互为盟友的考虑，我不想纠缠于过去的侮慢和不愉快，而是应该将目光放长远。我希望你也会做出同样的考虑。

牢记这一点，让半身像重回它真正的家园，这将不仅是善意的表达，还将是对我们崇高而互利的教友情谊的再度肯定。

您卑微的仆人，

奥马尔·沙克提

卡莱尔文档 英格兰#12

42

1924年5月23日 发货单#32098
装配材料和零件（原型）。
收货人白蛙蛇，%何方进出口公司，上海。

1924年6月24日 收到技术规格和蓝图%白蛙蛇。交付给亨森工造，德比。

1924年7月15日 收据#2067
古代机械零件%休斯顿，澳大利亚。
交付给亨森工造，德比。

1924年8月9日 发货单#32121
24英寸的蛇父雕像，纯金。收货人休斯顿%伦道夫船运公司，达尔文，澳大利亚。

1924年11月13日 收据#2081
将"安塞姆·德蒙福特的红色日记"转送给奥马尔·沙克提，开罗，埃及。

1924年12月4日 发货单#32129
天文图，天体参考资料和大尺寸（6英尺）巨象风格的古雕像。寄往阿林亚·辛格，基林迪尼港，蒙巴萨，肯尼亚。

高阶祭司袍：加维根在各种场合都会穿着奢华的长袍，有些是红色的，有些是黑色的。这些长袍足够宽大，可以完全覆盖穿戴者的头部和面部。所有的长袍上都绣着倒置安卡以及其它与奈亚拉托提普（克苏鲁神话检定）相关的图案。长袍旁挂着六条金质或银质的项链，每条项链上都挂着一个倒置的安卡。

守秘人提示：调查员穿上这种长袍企图混进仪式是有风险的，因为其他邪教徒的长袍并没有那么精致，颜色也不同（普通的邪教长袍是白底色带有黑色倒置安卡图案）。调查员通过困难难度的**乔装**或**艺术/手艺（表演）**检定，或成功的**幸运**检定（由守秘人决定）可以假扮成加维根；如果检定失败，可以假设有邪教徒意识到有两个加维根参加了仪式，或者注意到了其他的差异。如果调查员穿着普通的邪教长袍，则不太可能引起别人的注意（见边栏**加维根的仆人**，第273页，以及**混入仪式**，第280页）。

秘密工作室与地牢

壁炉左边暗门后的楼梯底部是一扇未上锁的铁门。里面的两个房间与地下室的其他部分都不连通，而且还用加固的砖墙进行了隔音处理。第一间房间是加维根的秘密工作室，第二间则是地牢。

秘密工作室

工作室的一堵墙边摆放着各种奇怪的中世纪刑具，包括一个拷问台和一个铁处女。工作台上摆放着夹子、老虎钳、拇指夹和几把看起来比较现代的刀具。房间的中央有一个火盆（只有加维根在这里"工作"时才会点燃）。对面墙边的架子下面有一张写字台和三张桌子，上面堆满了各种瓶瓶罐罐和小匣子，还有雕像，卷轴和书籍。架子上放着四株看上去有些病态的植物，每株大约12英寸（30厘米）高。关键物品及其位置如下。

刑具：拷问台、拇指夹、夹子、老虎钳、刀具和铁处女（见**拷问**，第278页）。

墙上的挂钩：房间远端的墙上挂着一串铁制钥匙链（用于开启牢房）。

写字台：抽屉没有上锁，里面有一大本账本和一封未写完的信。账本里是一些关于世界各地交易和装运的手写账目。加维根记录了他运往国外的所有货物，包括收货人的地址和货物清单。这本账本记载了与战役中其他章节相关的线索，可以说是整场战役中最重要的线索。阅读账目可以发现货物曾发给过上海的何方、澳大利亚达尔文的伦道夫船运公司以及埃及开罗的奥马尔·沙克提。虽然记载的货物名称对调查员来说意义不大，但目的地和收货人却能够为他们指明调查方向。有关账目明细的几个典型示例，可参考**卡莱尔文档：英格兰#12**。而那封未写完的信出自加维根之手，写在一张优质的米色棉浆纸上（**卡莱尔文档：英格兰#13**）。

守秘人提示：这封未完成的信将加维根与杰克逊·埃利亚斯谋杀案关联在了一起，同时暗示奥布里·彭赫爵士仍然活着，当下与杰克·布雷迪在一起。因此，如果布雷迪还活着，那就意味着罗杰·卡莱尔也还活着。

卡莱尔文档 英格兰#13

白蝰蛇亲启，

埃利亚斯已经被我们纽约的朋友处理掉了。现在我们必须谈谈另一个问题——杰克·布雷迪。据我所知他目前身在上海，所以询问您是否能够动用资源对他进行搜捕。这个麻烦的家伙居然能躲这么久，真是让人吃惊。这个人有可能成为我们伟大计划的阻碍。如果您愿意，我将

写字台旁的桌子上放着各种有趣的东西：

雕像：桌上有着各种各样的雕塑，包括一尊6英寸高（15厘米），用乌木雕刻而成的黑法老半身像；一尊12英寸（30厘米）高，用大理石雕刻而成的黑法老半身像；一个残破的木制鳄鱼头人像的上半部分（斯芬克斯之子）；一块破碎石碑的大半部分，其大约2英尺（61厘米）见方，上面雕刻着一些倒置的安卡图案，涂改了石碑上原有的埃及象形文字（涂改的损毁导致原有的象形文字无法阅读）。一个成功的**考古学**或困难**历史**检定可以断定这些作品来自埃及第三王朝时期。

双子权杖：加维根的这对魔法权杖放在其中一张桌子上面的紫色天鹅绒软垫上。如果加维根已经意识到调查员将要发起袭击，他就会随身携带权杖，垫子上只会留下权杖印出的凹痕。有关权杖及其能力的详细信息，见**附录D：神话造物**，第651页。

书籍与卷轴：桌上按顺序摆放着近100本珍贵而有趣的神秘学书籍，有些则堆放在木箱里。书籍和卷轴用阿拉伯语、英语、希伯来语、法语、德语、弗里西亚语和西班牙语等语言写成。除了两本（见下文，**守秘人提示**）之外，其余都与克苏鲁神话无关，加维根把神话相关的书籍都藏在彭赫基金会的密室里，虽说如此但研习奥秘之人还是会对这些书感兴趣的。如果调查员在某天读完了这全部100本书，他们的神秘学技能将获得+35%的奖励。阅读特定的卷轴或书籍则可获得+1或+2点，由守秘人决定。

守秘人提示：一本阿拉伯语写成、书名为欧格尼特敏·阿尔·金（《灯神之歌》——**附录C：神话典籍**，第643页）的神话典籍中记载了一段关于使用一种名为活焰附魔术的法术（**附录B：法术**，第634页）摧毁尼托克丽斯的王冠的方法（**附录D：神话造物**，第652页）。调查员在来到开罗得知王冠存在之前不太可能注意到或理解这条信息的重要性。奥布里爵士让加维根研究能够破坏王冠的方法，以备必要之时阻止奥马尔·沙克提的计划（**尼托克丽斯女王的特殊仪式**，第325页，埃及）。

还有一本用希伯来语写成的卷轴，文中包含雾之眷属加速术的原始文本（**附录B：法术**，第636页）。一位拥有**语言（希伯来语）**技能的调查员通过成功的**侦查**检定能很快发现这部卷轴，否则，它就只是诸多卷轴中的普通一卷。

施法材料：桌子上有许多广口瓶、金属管、木箱、罐子以及各种各样的袋子。这些容器中装满了草药、植物的根、腌制的器官、剥下的人与兽皮、干燥成粉末的血、压制的干花、各种颜色的灰尘和粉末，以及其他专门用于练习魔法的材料。

守秘人提示：通过成功的神秘学检定可以发现这些物品中大部分都与迷信和巫术的民间传说有关，而成功的**克苏鲁神话**检定则能够证实这些是施法用的材料。如有必要，通过成功的**科学（生物学**、**植物学**或**动物学）**检定可以辨认出大部分物质，但其中一些的成分仍然是谜，因为它们来自地球之外。

架子：花盆里长着看起来有些病态的带刺植物。尽管房间里阴暗寒冷，但这些植物仍能蓬勃生长。没人能辨别出这些植物，通过成功的**科学（植物学）**会发现它们是未知的物种。有两个1英寸（2.5厘米）长的金属小瓶藏在架子上一排排的植物和施法材料中间。通过成功的**侦查**检定可以注意到，这两个瓶子上刻着星形的标志（旧印）。两个瓶子中都装有一些灰白色的粘稠物体，那实际上是一只小小的幼体——可能是**雾生衍体**（第206页）。



通俗调整：雾生衍体幼体和怪异植物

如果某位英雄想在战役外将一只幼体养大（用新鲜的血液就可以喂养），它就会开始生长并且消耗越来越多的营养。想必，幼体在生长过程中很快就会开始摄入固体食物，给英雄带来麻烦与风险，英雄将不得不考虑将快速成长的幼体以何种方式安置在何处——同时还要避免自己成为它的下一顿美餐！

守秘人必须决定这一事件将会如何发展。眷属最终会发育成吉什-拉的完全体吗？当这个来自异维度的生命有能力越狱时会发生什么？它会返回自己的故乡，还是留在地球上继续享受美食？

至于怪异的病态植物，如果继续用鲜血"浇灌"，它们将会长成什么模样？如果暴露在阳光下，这些植物会很快枯萎死亡；但也许植物长得越大，对阳光照射的耐受力就越强？为什么奈亚拉托提普把这些植物送给加维根？这些问题的答案都由守秘人来决定。



守秘人提示：将幼虫从瓶中倒出就可以轻松将其消灭。这些植物来自黑法老的馈赠，加维根也不知其理由。他只知道要将它们放在黑暗处，用鲜血来喂养。

地牢

这里有十间带铁门的牢房。每间牢房内都有一对嵌在墙壁上的铁环，用于固定镣铐。加维根把用作祭品的受害者关在这些牢房内。目前这里有三名俘虏——这三个伦敦人看到了他们不该看的东西，他们都将在下一场仪式中被献祭。此处的人数可能会因为调查员以及**蓝色金字塔俱乐部**（第253页）的舞者雅莱莎·埃萨姆被俘而增多。其他的俘虏则由守秘人来决定。

囚禁俘虏的铁门上着锁，需要**锁匠**或困难**机械维修**检定才能打开。要记得，使用前面工作室挂钩上的钥匙可以更方便地进入。

不幸的俘虏只知道自己在遭到绑架后被囚禁了起来。如果雅莱莎在这里，她可以告知调查员之前错过的信息（**会见雅莱莎**，第255页）。如有必要，可以在俘虏中安排一个因言行激怒了加维根而被关押的言语直率或鲁莽的兄弟会成员。这个"内部人士"可以用来传达那些调查员未注意到的与伦敦兄弟会有关的线索或其他信息（例如亨森工造），帮助他们在英格兰章节结束之前解决一些不确定的问题，并描述岛上庄园的基本布局、仪式的性质和信徒的大致数量（**兄弟会的仪式**，第278页）。这个叛变的邪教徒也可以作为替补调查员。

如果调查员明确声明要搜索空牢房，他们会发现一个半浮在一滩水中的破旧钱包（不需要检定），否则就需要通过侦查检定才能注意到它。钱包中夹着格雷戈里·芒登督察的搜查证（见**苏格兰场的巴林顿督察**，第250页）。此人的失踪之谜终于得以解开：他被邪教抓获，转运至米斯尔宅，被殴打囚禁，最终献祭给了黑法老。

兄弟会的仪式

伦敦兄弟会在米斯尔宅举行两种规模的仪式：每月的盛大仪式（在月朔期间举行）和小规模的仪式（加维根心血来潮便会举行，更为频繁）。两种仪式都在室外围绕着岛屿西部的一块巨大的埃及石碑（一根四面石柱，柱体由下而上逐渐缩小成一点）举行。



拷问

被俘的调查员若是不愿意透露信息，就会受到加维根的亲自关照，他会使用刑具让调查员开口。记住，加维根不想杀死调查员，他需要的是信息，而且他极具耐心。他会先巧舌如簧甜言蜜语一番，之后再动用酷刑。他只有相信被俘的调查员已经吐露出了全部秘密时，才会将其作为邪教仪式上的祭品处理掉（给了调查员的战友们前来营救的时间）。

另一方面，如果调查员想要对NPC施以酷刑，他们只能在理智检定失败的情况下才能实施这种可怕的行为。即便如此，在施暴结束后，他们这一行为也会导致严重的后果，使他们自动损失1D8点理智。要注意的是，对于通俗克苏鲁游戏而言，只有无情斗士和反英雄才能在实施酷刑时不必进行理智检定。

建议守秘人为拷问蒙上一层面纱，让玩家用想象力来填补留白的部分（会更加有效），然后总结所发生的结果。机械地说，拷问是为了摧毁意志，所以可以通过POW对抗来确定NPC或被俘的调查员是否会开口提供信息。在物理伤害方面，可以假定被拷问者在招供（POW检定失败）或昏迷（继续拷问已经没有意义，俘虏必须休息六个小时）之前会受到1D6+3点伤害。



石碑：这座黑色的方尖碑大约8英尺（2.4米）高，上面刻有许多埃及象形文字。石碑两侧的碑体上分别嵌有四个铁镣铐，用于固定祭品的手腕。

守秘人提示：如果时间和技能允许，能够破译埃及象形文字的调查员能够从这些象形文字中拼读出一首赞美黑法老的诗。

举行仪式的区域在高大茂密的树木环绕下隐藏得很深，但如果在正确的位置从沼泽另一端用望远镜观察，可能会看到星星点点的火焰和奇怪的阴影在移动（**侦查**检定）。

从米斯尔宅有一条布满足迹的小道通往举行仪式的空地。树木环绕之中的一片土地被夷为了平地，拓建出了一片仪式区域。石碑立在空地正中，四周的地表凹凸不平，夯实的土壤上有很多凹痕和碗状的纹路。仪式会在夜间举行，整个过程中会点燃火盆火炬作为照明。

打算在暗中观察的调查员必须靠得足够近，才能看清除了移动的模糊影子和星星点点的火焰之外的东西。身着长袍的信徒们随着各种乐器的音调翩翩起舞——从廉价的小提琴到中东长笛、小鼓和手指钹等等。爱德华·加维根和扎赫拉·沙菲克通常会穿着祭司服参加仪式，他们都会携带双子权杖（**附录D：神话造物**，第651页）。兄弟会的仪式比血舌教派更加正式，更加复杂，但却同样野蛮。

仪式会如何进行取决于调查员是否会前来捣乱。两种仪式在下文中皆会详细阐述。调查员可能采取的策略及其后果会第280页的**营造高潮**中进行讨论。

小规模仪式

小规模仪式会在加维根一时兴起时举行，通常每隔几周举行一次。仪式在傍晚或深夜举行——与月相并不相关（只有盛大仪式会在月朔期间举行）。小规模仪式通常有20到30名邪教徒参加，偶尔会达到40人。

小规模仪式一般持续两到三个小时，邪教徒会虔诚地向黑法老祈祷。加维根和沙菲克会分别带头祈祷，向聚集在一起的信徒讲述黑法老的故事，诵经并献祭（此时可能会献祭几个对邪教不太重要的敌人）。加维根和沙菲克会一边用他们的仪祭棍献祭不幸的祭品，一边大声尖叫向黑法老祈祷。有时会有神话存在（例如恐怖猎手）被召唤出来祭拜。正式的部分结束后，仪式会陷入混沌的自残（放血）部分，信徒开始疯狂放纵，竭尽全力祈祷。目睹小规模仪式会引发**理智**检定（损失1/1D6点理智）。

盛大仪式

盛大仪式在每次月相全朔期间举行，这种仪式对邪教而言是十分重要的场合。加维根和沙菲克很少错过盛大仪式。绝大部分邪教信徒都会参加仪式，通常大约有50到60人。仪式一般持续四个小时（偶尔会持续一整晚），盛大仪式通常包括以下六个部分。

新成员入教仪式

新入教的成员列队环绕一群由邪教徒围成的神圣圆环游行。当他们四处走动时，所有围成圈的邪教徒就会用手中的棍棒击打新成员。虽然大部分都是轻轻拍击，但高阶教徒对新成员的击打往往更加严厉猛烈。当走完一圈之后，新成员已遍体鳞伤，少部分新成员（会被认为没有价值）可能已经死亡。幸存下来的每个人都会获得自己的仪祭棍。

吟诵和祈祷

新成员入教后，邪教徒在加维根和沙菲克的带领下开始向黑法老祈祷。吟诵的音量先是升高，随后开始减小，逐渐变为寂静中的冥思。邪教徒们精疲力尽地倒在地上，继续重复着黑法老的咒语。在这期间，祭品会被带出来绑在石碑上。那些"高级别"的祭品尤其受到青睐——例如爱管闲事的调查员和社会上有地位的人。这个漫长的过程中至少会献祭掉一名俘虏，所有在场的人会轮流用棍棒击打祭品将其打致半死，最后用一根尖刺刺入心脏结束他们的痛苦。剩余的祭品则会留给随之而来的黑法老信使。仪式的这部分会持续一到两个小时或更长时间。最终，黑法老的信使现身，仪式进入下一阶段。

信使现身

奈亚拉托提普很少亲自现身，他更愿意派一位信使为他代行此事。信使是来自异界的实体，是黑法老的代言者，它的形态（由守秘人决定）可能是一只恐怖猎手、两只夏塔克鸟，或是八个百万蒙宠者（曾经被献祭的受害者们死而复生，破土而出，开始发出同一个声音）。信使会吃掉剩余的俘虏，忠实的信徒会争相将自己作为祭品献出，想要被信使带走，从而投入黑法老的怀抱。与此同时，其余的邪教徒开始带着崇敬之情低语，拜伏在信使的面前。

教徒晋升仪式

加维根和沙菲克会决定让那些证明了自己价值的人晋升至更高的级别，他们两人（各自）利用这个仪式来晋升对他们最忠诚的人，从而为自己构建权力基础。无论是一时兴起还是出于设计，加维根已经开始阻挠一些由沙菲克主持的晋升仪式（这助长了沙菲克的敌意）。仪式要求祈祷者自愿将自己献祭给黑法老的信使，由信使评估他们的价值，这意味着被吃掉或毫发无损通过晋升的几率各占一半。

祭拜信使

加维根和沙菲克随后开始举行了祭拜信使的仪式，他们用花岗岩制成的碗献上自己的鲜血，同时吟诵着对黑法老的赞美词。其余的信徒皆匍匐或跪倒在地上，反复地吟诵祭拜词。

仪式结束

就如同小规模仪式一样，每一场盛大仪式都以几个小时的肆意放荡，自残放血的癫狂而告终。信使会在此期间会离开。而祭品的残骸则被扔进匆忙挖掘出的浅坑里。

目睹一场盛大仪式会引发**理智**检定（损失1D4/1D8点理智），另外还要承受目睹信使的理智损失：恐怖猎手为0/1D10，夏塔克鸟为0/1D6，百万蒙宠者为0/1D8。各类信使的详细数据见本章结尾的**人物与怪物：英格兰**。

通俗调整：仪式

将信使的数量增加至两只恐怖猎手、四只夏塔克鸟，或20只百万蒙宠者任选其一。将**普通兄弟会邪教徒**（第287页）视作杂鱼，而将相对高阶的成员视作**大块头兄弟会邪教徒**（第286页）。

营造高潮

伦敦章节没有固定的结局。当然，米斯尔宅举行的盛大仪式可能会构成本章节的高潮部分。有关亨森工造结局的一些可能性，详见**冲突与事件**，第267页。

考虑到战役的沙盒性质，每个玩家队伍都是独一无二的，而守秘人要做的是将遭遇的每个事件及其后果变成一个令人难忘的章节结局，同时也为调查员走向下一个地点——无论是埃及还是其他地方——埋下伏笔。本节我们将介绍一些英格兰章节结局中可能出现的情况——把它们当成灵感，不要被其束缚，让你自己的游戏自然发展。

就如同**咀咀屋里的血舌祭祀仪式**(第159页，美国)，小规模仪式的举行时间由守秘人自主选择，而盛大仪式则在月朔期间举行。与拥挤的咀咀屋不同，加维根的庄园足够大，可以让调查员在不冒太大风险的情况下目睹仪式。当然，如果有调查员被抓获，他们会在仪式期间作为祭品被带出来——这也为本章的高潮结局提供了机会。



通俗调整：史诗级高潮

英格兰篇章令人难忘结局的种子已经种下：只要确保增加怪物和邪教徒的数量就足够了。

利用加维根和沙菲克的幸运值，让作为守秘人的你能够做出更多安排。使用"小心！主人！"规则（《通俗克苏鲁》，第63页）让这些大恶棍能够活下来逃出生天，不过如果英雄们能巧妙地应对他们的攻击，就仍有可能击败邪教的首领。如果客观环境让英雄们在本章中过早地破坏了仪式，那么"小心！主人！"就可以确保英雄们的对手仍然活跃，依然能进一步对他们造成困扰。

对于通俗风格的高潮来说，关键点在于动作感和主要人物。普通的邪教徒可以仅作为带来一些阻碍的杂鱼，而非真正的威胁。尽量不要把仪式场景作为高潮描绘的太过火，因为战役中的其他章节可能还会有更大的祭祀仪式作为收尾场景，要让场景随着战役的推进而逐步宏大。如果玩家们认为这些场景都是小菜一碟，这不是问题，接下来在战役中的遭遇会考验他们的。



守秘人应当决定为了结束英格兰章节，玩家们应当达成什么样的目标。他们应该在收集证据后追随杰克逊·埃利亚斯的脚步离开吗？他们打算摧毁英国的黑法老兄弟会吗？如果是后者，他们是否打算通过杀戮或用其他手段让加维根丧失行为能力（比如试图将他的罪行告知警方和当局）来除掉兄弟会的头目？扎赫拉·沙菲克的野心在这一切中起到了什么作用？调查员是否与她达成了协议，抑或是对她的计划毫不知情？要根据玩家的计划来构思本章的高潮部分。如果玩家没有计划，但已经引起了加维根或沙菲克的注意，守秘人就可以通过确保至少有一名调查员被擒获并转运至米斯尔宅作为下一场盛大仪式的祭品来推动故事达到高潮。记住，给调查员足够明确的线索，引导他们找到米斯尔宅，以便他们进行救援。

下面列出了一些不同情况，举例故事将如何在米斯尔宅展开——可以利用它们作为营造高潮时的灵感。

混入仪式

这一选择可以让调查员接近宅邸以便采取行动，但并非没有风险。当邪教徒正聚集在室外为晚上的仪式做准备时，调查员或许可以潜入米斯尔宅内部进行探索。实际上如果他们能找到几套邪教长袍（**加维根的仆人**，第273页），调查员就可以更加自由地在宅邸和庭院中四处探索（如果有必要的话，可能需要进行成功的**乔装**或**艺术/手艺（表演）**检定才能不被人注意到）。如果遭到怀疑，通过成功的**话术**或**说服**检定可以使他们保持伪装，不被邪教徒识破。

根据守秘人的决定，幸运的调查员可能会发现加维根单独待在宅邸，为即将到来的仪式做着准备。他只能呼唤附近的几个邪教徒仆人，对突如其来的袭击毫无准备。提前干掉加维根（如果他还还活着，也许可以将他锁在地牢的牢房中）让调查员有机会假扮高阶祭司——如果哪位调查员能够上演这出诡计，天知道他们能造成什么样的混乱来扭转乾坤奠定胜局呢？



全面进攻

这一行动的结果很大程度取决于袭击是调查员精心策划的，还是在毫无准备的情况下发动的。在合适的时间从不同地点发动攻击很可能引起大规模混乱，让邪教徒处于不利地位。心血来潮就发动攻击则只会暴露调查员，让邪教可以集中全力对付他们。对于调查员而言，发动攻击之前显然应当策划一番。

根据发动袭击时间的不同，邪教徒可能会在自己的活动中过于投入（仪式的后期阶段），导致其中50%的人（或更多）无法立即作出反应，从而为调查员争取到一些时间。当然，发动袭击的时机太晚可能意味着不仅要对付愤怒的邪教徒，还得对付召唤出来的怪物，而每一只怪物都将带来独特的挑战。

加维根会充分利用他的神话造物：**双子权杖**（见**附录D：神话造物**）以及他所掌握的法术——记忆模糊术、血肉防护术、精神震爆术、法老之息、法老之怒以及枯萎术等任何能在这种场合发挥作用的法术来应对攻击（见**附录B：法术**）。如有必要，他会利用邪教徒（甚至是扎赫拉·沙菲克）为自己争取时间，让他能够偷偷溜走，或者召唤出拜亚基，空鬼乃至恐怖猎手来进行反击。

同样，扎赫拉·沙菲克也会在施展法术的同时召唤她忠实的仆从保护她。如果她跟调查员达成了协议，可以参考**仪式中的扎赫拉·沙菲克**。

如果调查员发动进攻时得到了巴林顿督察和一小队警察的突袭支援（见下文，**联系当局**），他们就足以占据上风，邪教徒只配望风而逃。如此一来，加维根和沙菲克都会尽最大努力在混乱中逃脱，但目光敏锐的调查员还是有可能追踪到他们的身影。加维根可能会逃进他的汽车或摩托艇，而这也是沙菲克在逃走之前杀死他的最佳时机。

联系当局

如果调查员带着他们那些难以置信的故事去寻求当局帮助，请记住，爱德华·加维根是一位受人尊敬的绅士，若没有合适的证据，就只会让人觉得调查员发了疯。毕竟，如果参与者都是循规蹈矩之人，那么偶尔办一场狂野派对又有何大碍呢？只有不至于太过夸张的故事和确凿的证据（获救的俘虏、仪式长袍、加维根密室的位置和记录他们邪恶行径的照片等等）才可能引起警方的注意。要记得，即便警察出动，加维根仍然可能凭借自己的关系和地位逍遥法外，如此一来就只能对这位高阶祭司采取"更强有力"的直接行动了。

如果调查员与巴林顿督察（**苏豪区凶案**，第250页）之间关系良好，并且能够在苏豪区发生的凶案与米斯尔宅之间找到联系，就有可能说服这位侦探带领一小队警察陪同调查员前往埃塞克斯。如果调查员首先目睹了一场小规模仪式，同时带回了证据（照片，邪教物品等），那么很容易就能说服巴林顿陪同他们前往埃塞克斯，同时巴林顿还会从伦敦和埃塞克斯警察局召来更多穿着制服的警察。在这一情况下，守秘人应当将一场盛大仪式作为进攻的场景，此处刻意未提及参加行动的警察人数，具体由守秘人来定夺。此类NPC可以为调查员提供支援，但调查员始终应当是关注的焦点。如果需要人数方面的指引，那么假定此处最少有6名警官，最多30名（如果调查员有确凿可信的证据来表明需要如此多的人手）。

仪式中的扎赫拉·沙菲克

如果调查员与沙菲克做过某种形式的交易（有意为之或是被法术惑控），她会简单描述将要到来的仪式，建议说此时便是调查员出马攻击加维根的最佳时机。对她而言，她希望调查员们的袭击能造成混乱，也希望能一举杀掉加维根。如果行动成功，她会倒戈相向，大声命令邪教徒抓住调查员，"找到他们，把他们带到我这里来，不论死活！"如果调查员没能迅速击杀加维根，沙菲克可能会利用混乱作为掩护，找机会出其不意地抓住这名高阶祭司，亲手杀死他。这样一来，她会声称调查员杀死了加维根，并派遣邪教徒追捕他们。无论哪种情况，她都希望能活捉调查员，在下一场仪式中将他们作为祭品。但如果有一两人死于狂热的邪教徒之手，她也毫不怜悯。记住，太多调查员死亡可能会阻碍整场战役的进程，所以仅仅抓捕而非杀死他们就可以确保调查员还有逃脱或被营救的机会。

思维敏捷的调查员可能会通过大声谴责的方式智胜沙菲克，不过她的说服技能非常高（90%），在社交技能对抗检定中胜过她的概率很低。因此，邪教徒不太可能相信调查员所说的任何话。如果沙菲克陷入逆境，她手下的邪教徒骨干会尽其所能保护她，为她争取逃跑的时间。

如果没有与调查员合作，沙菲克就会扮演高阶女祭司的角色，与加维根一同进行必要的献祭。她只有在时机合适时才会起身对抗加维根；否则，她就会保全自己，尽可能化解威胁（记住，她会携带她的双子权杖）。如果形势对她不利，她会尝试搭上一辆停在米斯尔宅外面的车溜走。她要么会殊死一搏，要么——如果冷静的头脑占了上风，她会隐匿在夜色中舔舐伤口，然后重新对局面进行评估。

其他情况？

上文描述的各种情况和场景仅讨论大概率发生的事件。玩家们可能会想出完全不同的计划来对付加维根、沙菲克以及邪教。根据此处提供的指导思路，做好对此进行调整和改编的准备。

例如，如果调查员试图在伦敦对加维根下手（在彭赫基金会或是他的家中），事态可能会快速失控。加维根会在需要召来邪教暴徒或施展法术之前，先拿起电话叫警察来逮捕调查员。同样，警察也很乐意跟那些手上沾着汽油味，从冒着浓烟的建筑里走出来的调查员聊一聊。当地目击者可能会发现调查员的可疑行为并报警。事实上，任何破坏行动或是导致流血伤亡的战斗场面都会引发关注，登上媒体的头条新闻。伦敦是一座大城市，随时随地都有人在看着你。精明的调查员能够在法律允许的范围内（大体上）灵活游走。

余波

由于地理位置偏远，在米斯尔宅发生的事情很可能不会引起公众注意。如果房屋被烧毁，当地消防部门和警察最终会赶到此地，但绝大多数的邪教徒都已经逃入了夜色之中。对当局来说处理这片残垣断壁和人员伤亡是件令人头疼的事，如果加维根下落不明，当局会将事件悄悄掩盖。几天后，伦敦一些报纸刊登出了爱德华·加维根失踪的报道，还暗示他在埃塞克斯乡间隐居的地方发生了一些诡异的事情。

如果加维根在米斯尔宅的战斗中逃脱，他会迅速采取行动掩盖所有罪证。他会处理掉尸体，请建筑工人来修缮现场，等等。如果必要的话，加维根会向媒体散播谣言，声称一群疯子（调查员）袭击了他在乡村庄园举办的派对。报道称，他正在帮助埃塞克斯和伦敦警方追查这个犯罪团伙。如果加维根知晓调查员的身份，那么调查员的名字和肖像就会出现在报道上——他们现在被警方通缉了！调查员要么承认自己运数已尽，离开英格兰，要么就要冒着被捕的风险去寻找另一种方法结束加维根的统治。

就算加维根之前并不清楚调查员对伟大计划的威胁，他现在也明白了。加维根会向奥布里爵士传达有关捣乱者的消息，奥布里爵士又会通知罗伯特·休斯顿和世界各地的其他高阶邪教领袖。信中会描述调查员的情况，以告知上海、澳大利亚和埃及（可能还有纽约）的邪教领袖该注意哪些人。此时的调查员已经被邪教徒盯上了。

如果扎赫拉·沙菲克现在掌控了英国的邪教，她就有足够的精力去对付调查员了。无论调查员是否曾在某种程度上帮助过她争夺权力，沙菲克都会派遣邪教徒搜寻并杀害他们，以除掉这些心头大患。如果找不到调查员，她就会认为调查员已经离开这个国家，不再是她的威胁。

尾声

调查员可能会在没能有效粉碎黑法老兄弟会的情况下离开英国；他们也可能破坏了兄弟会的统领机构，让邪教陷入了混乱。如果是前者，他们可能会觉得有必要在战役后期回到英国完成未竟之事。返回英国可能会是件令人紧张的事，尤其是在加维根还活着的情况下。

随着一系列线索将调查员们引至埃及、澳大利亚和中国，他们会更深层地了解到邪教的阴谋遍布全球的事实。他们是按照地理上合乎逻辑的路线就近前往开罗，还是把目光投向其他地方？当调查员动身出发前往遥远的海岸时，他们有足够的时间去复盘、整理思路和舔舐伤口。有关前往不同目的地的旅行，请参阅对应的章节。

如果本章已经是你战役中的最后一章，那么希望调查员已经阻止了伟大之门的开启。详情请参考**大结局**章节。

奖励

当玩家离开英格兰时，给予他们一次幕间成长机会（见**奖励**，第162页，美国）。此外，对幸存的调查员给予如下奖励或惩罚。

- 如果击败了爱德华·加维根，给予每位调查员：理智+1D6。
- 如果击败了扎赫拉·沙菲克，给予每位调查员：理智+1D4。
- 帮助扎赫拉·沙菲克控制了伦敦兄弟会：理智-1D4。
- 如果邪教组织被破坏，或歼灭了邪教徒：理智+1D4。
- 击败神话生物：恐怖猎手：理智+1D10；夏塔克鸟：理智+1D6（总计）；百万蒙宠者（死尸）：理智+1D6（总计）。

通俗调整：奖励

除了上述常规奖励以外，守秘人还应为完成这一章节的每位英雄奖励10点幸运值。

人物与怪物：英格兰

此处整合列出了分散在战役中的数据资料，供守秘人自行复制或打印，以方便在进行本章节游戏过程中查询。NPC，怪物和其他数据以类别或分组为标准整合列出。

提示：部分NPC给出了备用的战斗能力资料和为通俗克苏鲁游戏准备的能力。

盟友或中立角色

米奇·马奥尼，43岁，*《独家秘闻》编辑*

STR 55	CON 65	SIZ 40	DEX 50	INT 70
APP 70	POW 45	EDU 65	SAN 45	HP 10
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 9	Luck: 45

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	60%（30/12），伤害1D3
.303恩菲尔德步枪	55%（27/11），伤害2D6+4
闪避	30%（15/6）

通俗调整：天赋

钢铁意志：进行POW检定时获得一个奖励骰。

技能

会计 65%，攀爬 30%，信用评级38%，汽车驾驶 55%，话术 75%，历史 35%，跳跃 25%，法律 95%，图书馆使用 55%，机械维修 55%，神秘学 10%，说服 65%，心理学 60%，侦查 50%，投掷 30%

语言

英语：65%

詹姆斯·巴林顿督察，53岁，*循规蹈矩的警察*

STR 50	CON 70	SIZ 55	DEX 60	INT 75
APP 55	POW 50	EDU 80	SAN 50	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 6	MP: 10	Luck: 50

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	60%（30/12），伤害1D3或警棍1D6
.38左轮手枪	50%（25/10），伤害1D10
闪避	30%（15/6）

通俗调整：天赋

身手敏捷：应对枪械而寻找掩体时，不会失去攻击机会。

技能

会计 40%，攀爬 30%，信用评级 45%，汽车驾驶 30%，急救 60%，话术 60%，历史 25%，跳跃 25%，法律 45%，图书馆利用 60%，机械维修 30%，导航 50%，说服 40%，心理学 60%，侦查 75%，潜行 35%，追踪 20%，投掷 40%

语言

英语 80%

坚定的警察，值得信赖的警员

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	80	75	85	60	65	55	60	90
CON	80	90	75	60	65	70	50	70
SIZ	80	85	75	80	60	60	70	65
DEX	70	70	75	65	60	70	60	50
INT	55	60	70	65	55	70	75	60
APP	50	55	60	65	70	65	60	85
POW	50	60	65	75	55	60	60	80
EDU	50	60	45	50	55	70	50	55
SAN	60	35	50	70	65	50	45	55
HP	16	17	15	14	12	13	12	13
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	0	+1D4	+1D4
Build	1	1	1	1	1	0	1	1
Move	8	7	8	7	8	8	7	8
MP	10	12	13	15	11	12	12	16

Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 65%（32/13），伤害1D3+DB 或警棍1D6+DB

闪避 35%（17/7）

技能

攀爬 60%，汽车驾驶 25%，急救 40%，话术 40%，恐吓 45%，跳跃 40%，法律 20%，机械维修 25%，导航 55%，心理学 30%，侦查 50%，潜行 45%，追踪 20%，投掷 50%

贾思敏·平克小姐，36岁，*灵媒*

STR 45　CON 80　SIZ 40　DEX 75　INT 70

APP 65　POW 75　EDU 60　SAN 72　HP 12

DB: 0　Build: 0　Move: 9　MP: 15　Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　40%（20/8），伤害1D3

闪避　45%（22/9）

通俗调整：天赋

灵能觉醒：灵媒 70%

身手敏捷：应对枪械而寻找掩体时，不会失去攻击机会。

技能

取悦 55%，信用评级 32%，急救 50%，话术 70%，灵媒 70%，神秘学 50%，心理学 65%，妙手 45%，侦查 60%，潜行 45%，投掷 30%

语言

英语 60%，法语 15%

通俗调整：约翰·克拉格探长，69岁，退休警察

STR 60	CON 55	SIZ 65	DEX 30*	INT 70
APP 60	POW 65	EDU 79	SAN 59	HP 12
DB: +1D4	Build: 1	Move: 4*	MP: 13	Luck: 65

**只能坐在轮椅上，无法行走*

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	70%（35/14），伤害1D3+1D4
.45左轮手枪	55%（27/11），伤害1D10+2
闪避	15%（7/3）

通俗调整：天赋

目光如炬：忽略瞄准体型较小目标（体格-2）时产生的惩罚骰；忽略瞄准近战中的目标时产生的惩罚骰。

手枪专精：忽略手枪连射带来的惩罚骰。

技能

取悦 40%，信用评级 49%，急救 45%，话术 60%，历史 30%，法律 80%，导航 60%，说服 60%，心理学 50%，侦查 55%，潜行 30%，投掷 60%

语言

英语 75%，波兰语 20%

敌人

大块头兄弟会邪教徒（英格兰），*加维根的追随者*

所有稍强的邪教徒均使用该数据。

STR 80	CON 85	SIZ 85	DEX 65	INT 55
APP 50	POW 60	EDU 45	SAN 00	HP 17
DB: +1D6	Build: 2	Move: 7	MP: 12	Luck: 20

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	70%（35/14），伤害1D3+1D6 或长刀/棍棒 1D6+1D6
闪避	35%（17/7）

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	85%（42/17），伤害1D3+1D6 或长刀/棍棒 1D6+1D6
闪避	40%（20/8）

技能

攀爬 50%，克苏鲁神话 4%，汽车驾驶 30%，话术 40%，恐吓 70%，跳跃 60%，聆听 40%，锁匠 30%，操作重型机械 60%，潜行 40%，游泳 40%，投掷 40%

语言

（各不相同，母语60%、其他语言20%或30%）阿拉伯语，英语，法语



普通兄弟会邪教徒（英格兰）各类暴徒

普通邪教徒和扎赫拉·沙菲克忠诚的邪教骨干均使用该数据。

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	45	50	55	60	65	70	80	90
CON	50	50	75	60	70	70	50	70
SIZ	60	50	50	70	75	60	80	80
DEX	70	70	80	65	60	70	60	50
INT	55	60	70	65	55	75	75	60
APP	50	40	45	65	55	65	60	85
POW	50	60	65	75	55	60	60	70
EDU	50	60	45	50	55	70	50	55
SAN	00	00	00	00	00	00	00	00
HP	11	10	12	13	14	13	13	15
DB	0	0	0	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D6
Build	0	0	0	1	1	1	1	2
Move	8	8	9	7	7	9	8	8
MP	10	12	13	15	11	12	12	14

Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 45%（22/9），伤害1D3+DB
或长刀/棍棒 1D6+DB

闪避 40%（20/8）

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 65%（32/13），伤害1D3+DB
或长刀/棍棒 1D6+1D6

闪避 40%（20/8）

技能

攀爬 45%，克苏鲁神话 4%，汽车驾驶 40%，话术 30%，恐吓 45%，跳跃 40%，聆听 50%，妙手 30%，侦查 50%，潜行 70%，投掷 40%，追踪 10%

语言

（各不相同，母语60%、其他语言20%或30%）阿拉伯语，英语，法语

爱德华·加维根，55岁，*高阶祭司*

STR 65	CON 85	SIZ 65	DEX 80	INT 90
APP 70	POW 115	EDU 90	SAN 00	HP 15
DB: +1D4	Build: 1	Move: 6	MP: 23	Luck: 80

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	50%（25/10），伤害1D3+1D4 或棍棒 1D6+1D4
军刀	30%（15/6），伤害1D8+1+DB
12号霰弹枪（双管）	40%（20/8），伤害4D6/2D6/1D6
闪避	40%（20/8）

通俗调整：天赋

铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中受的5点伤害。

动如脱兔：在一整场战斗中，可以花费10点幸运来避免寡不敌众。

技能

会计 30%，人类学 20%，考古学 60%，取悦 45%，信用评级 85%，克苏鲁神话 39%，汽车驾驶 50%，历史（埃及）90%，恐吓 40%，聆听 55%，神秘学 65%，说服 80%，心理学 90%，骑术 55%，科学（天文学）40%，侦查 35%，潜行 45%，投掷 60%

语言

阿拉伯语 80%，英语 90%，埃及象形文字 80%，法语 80%，希腊语 60%，希伯来语 40%，印度斯坦语 25%，拉丁语 70%

特殊能力：加维根拥有一对魔法权杖（见**附录D：神话造物**，第651页）；权杖通常保存在米斯尔宅，如果加维根担心遭受攻击，他就会把权杖带在身边。

法术：记忆模糊术、奈亚拉托提普通神术、阿撒托斯的恐怖诅咒、刀具附魔术、哨子附魔术、血肉防护术、精神震爆术、法老之息*、法老之怒*、魔力吸取术*、雾之眷属加速术、梦境发送术*、枯萎术、生命偷取术、拜亚基召唤/束缚术、空鬼召唤/束缚术、恐怖猎手召唤/束缚术、外神仆役召唤/束缚术、维瑞之印以及其他守秘人需要的法术。

**见附录B：法术*

护甲：无，但双子权杖能够吸收1D10点法术伤害（例如，如果向加维根施放三次枯萎术，权杖会从每道法术中吸收1D10点伤害，针对每个法术单独掷骰）。这种防御的持续时间没有限制，但加维根必须保持权杖交叉放置。

托马斯·金纳里，36岁，*爱德华·加维根的秘书*

STR 45	CON 55	SIZ 45	DEX 80	INT 70
APP 50	POW 45	EDU 75	SAN 00	HP 10
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 9	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	40%（20/8），伤害1D3 或棍棒 1D6
闪避	50%（25/10）

技能

会计 80%，考古学 20%，取悦 10%，信用评级 40%，克苏鲁神话 7%，话术 70%，历史（埃及）35%，聆听 55%，说服 35%，心理学 30%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 30%

语言

英语 75%

扎赫拉·沙菲克，36岁，*香料商人与高阶女祭司*

STR 60	CON 70	SIZ 70	DEX 90	INT 90
APP 85	POW 100	EDU 80	SAN 00	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 20	Luck: 60

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	60%（30/12），伤害1D3+1D4 小刀 1D4+1D4，或棍棒 1D6+1D4
.32自动手枪	30%（15/6），伤害1D8
闪避	50%（25/10）

通俗调整：天赋

疾风连击：在格斗中，可以花费10点幸运再进行一次攻击。

快速拔枪：决定回合轮次时，即使未准备好进行射击，亦视为获得+50DEX。

技能

会计 60%，考古学 30%，取悦 90%，攀爬 70%，信用评级 65%，克苏鲁神话 29%，历史（埃及）40%，话术 60%，恐吓 30%，跳跃 70%，聆听 70%，神秘学 40%，说服 90%，心理学 60%，妙手 70%，侦查 60%，潜行 80%，投掷 60%

语言

阿拉伯语 80%，英语 65%，埃及象形文字 50%

特殊能力：沙菲克拥有一对魔法权杖（见附录D：神话造物，第651页）；权杖通常被保存在她的公寓，她前往米斯尔宅参

加仪式时也会带上权杖，此外，沙菲克是盖尔之镜（第650页）的拥有者，这件神话造物可以被当成武器使用。

法术：戈尔戈罗斯形体扭曲术、记忆模糊术、奈亚拉托提普通神术、血肉防护术、心理暗示术、精神震爆术、魔力吸取术*、生命偷取术、枯萎术、拜亚基召唤/束缚术、恐怖猎手召唤/束缚术、拉神之声*以及其他守秘人需要的法术。

见附录B：法术

护甲：无，但双子权杖能够吸收1D10点法术伤害（例如，如果向沙菲克施放三次枯萎术，权杖会从每道法术中吸收1D10点伤害，针对每个法术单独掷骰）。这种防御的持续时间没有限制，但沙菲克必须保持权杖交叉放置。

艾德乔，26岁，*扎赫拉·沙菲克的狂热追随者*

STR 90	CON 60	SIZ 75	DEX 50	INT 25
APP 40	POW 30	EDU 30	SAN 00	HP 13
DB: +1D6	Build: 2	Move: 8	MP: 6	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　70%（35/14），伤害1D3+1D6 或棍棒 1D6+1D6

闪避　25%（12/5）

技能

攀爬 80%，信用评级 10%，克苏鲁神话 08%，恐吓 50%，跳跃 40%，聆听 35%，心理学 20%，侦查 40%，潜行 30%，投掷 70%

语言

阿拉伯语 40%，英语 5%

蓝色金字塔俱乐部

阿卜杜勒·纳维沙，48岁，*蓝色金字塔俱乐部所有者*

STR 70	CON 70	SIZ 75	DEX 50	INT 75
APP 35	POW 40	EDU 30	SAN 36	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 6	MP: 8	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　60%（30/12），伤害1D3+1D4 或弹簧刀 1D4+1D4

包革金属棒（小型）　60%（30/12），伤害1D6+1D4

闪避　25%（12/5）

技能

会计 60%，取悦 40%，克苏鲁神话 01%，汽车驾驶 45%，电器维修 15%，话术 60%，豪赌 70%，聆听 60%，心理学 60%，妙手 60%，潜行 35%

语言

阿拉伯语 80%，英语 45%，法语 25%

保镖，*蓝色金字塔俱乐部*

所有俱乐部保镖均使用该数据。

STR 75	CON 60	SIZ 80	DEX 50	INT 45
APP 40	POW 45	EDU 35	SAN 45	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 7	MP: 9	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　65%（32/13），伤害1D3+1D4

椅子腿（棍棒）　65%（32/13），伤害1D6+1D4

闪避　25%（12/5）

技能

攀爬 40%，恐吓 70%，跳跃 45%，聆听 40%，心理学 40%，侦查 45%，潜行 30%

语言

阿拉伯语 60%，英语 35%

雅莱莎·埃萨姆，19岁，*蓝色金字塔俱乐部舞女*

STR 45	CON 50	SIZ 40	DEX 85	INT 55
APP 85	POW 55	EDU 40	SAN 55	HP 9
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 11	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　40%（20/8），伤害1D3

闪避　60%（30/12）

技能

艺术/手艺（舞蹈）95%，艺术/手艺（歌唱） 75%，取悦 70%，攀爬 70%，信用评级 28%，跳跃 65%，聆听 60%，心理学 45%，侦查 40%，潜行 70%

语言

阿拉伯语 70%，英语 45%

莱姆豪斯码头

普尼特·乔杜里，44岁，*莱姆豪斯仓库所有者*

STR 50	CON 60	SIZ 60	DEX 50	INT 70
APP 50	POW 40	EDU 30	SAN 40	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 6	MP: 8	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	60%（30/12），伤害1D3
	或小刀，伤害1D4+1
绞喉	50%（25/10），伤害1D6
	挣脱需要战技检定成功
闪避	25%（12/5）

技能

会计 55%，取悦 35%，信用评级 65%，克苏鲁神话 02%，话术 80%，法律 10%，聆听 65%，妙手 50%，侦查 50%，潜行 40%

语言

英语 50%，印度斯坦语 75%

印度水手

所有印度水手均使用该数据。

STR 50	CON 55	SIZ 55	DEX 60	INT 50
APP 50	POW 40	EDU 25	SAN 40	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 8	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	50%（25/10），伤害1D3
	或小刀，伤害1D4
闪避	40%（20/8）

技能

攀爬 40%，跳跃 45%，聆听 50%，侦查 40%，潜行 50%

语言

英语 20%，印度斯坦语 60%

象牙之风号

拉尔斯·托尔瓦克，54岁，*象牙之风号的船长*

STR 80	CON 65	SIZ 70	DEX 50	INT 60
APP 50	POW 35	EDU 40	SAN 35	HP 13
DB: +1D4	Build: 1	Move: 6	MP: 7	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	45%（22/9），伤害1D3+1D4
	或小刀，伤害1D4+1D4
.30-06步枪	50%（25/10），伤害2D6+4
闪避	25%（12/5）

*技能**

会计 25%，攀爬 30%，信用评级 52%，话术 40%，恐吓 45%，跳跃 35%，机械维修 35%，导航 70%，操作重型机械 40%，驾驶（船只）65%，心理学 40%，潜行 30%，游泳 70%，投掷 45%

语言

阿拉伯语 15%，汉语（普通话）20%，汉语（上海话）15%，英语 40%，法语 40%，挪威语 70%

**托尔瓦克时常喝醉；技能检定附加惩罚骰*

象牙之风号的水手

所有象牙之风号的水手均使用该数据。

STR 55	CON 60	SIZ 65	DEX 60	INT 50
APP 50	POW 45	EDU 35	SAN 45	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 9	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	50%（25/10），伤害1D3
	小刀1D4，或棍棒 1D6
闪避	30%（15/6）

技能

攀爬 65%，跳跃 55%，聆听 50%，操作重型机械 40%，侦查 50%，潜行 35%，游泳 30%，投掷 50%

语言

汉语（普通话）20%，英语 40%，挪威语 50%

亨森工造

弗兰克·马歇尔，36岁，*工头及邪教徒*

STR 70	CON 60	SIZ 70	DEX 65	INT 70
APP 55	POW 70	EDU 45	SAN 00	HP 13
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 14	Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	70%（35/14），伤害1D3+1D4
金属管（棍棒）	70%（35/14），伤害1D8+1D4
闪避	35%（17/7）

技能

会计 35%，攀爬 55%，信用评级 40%，话术 40%，恐吓 70%，跳跃 45%，机械维修 55%，操作重型机械 45%，心理学 50%，潜行 50%，投掷 60%

语言

英语 50%

法术：记忆模糊术、精神震爆术、法老之怒*、枯萎术

**见附录B：法术*

亨森工造员工，*无辜的工人们*

所有工人均使用该数据（下调"小孩"戈登·斯图亚特的数据）。

STR 55	CON 65	SIZ 60	DEX 55	INT 75
APP 60	POW 50	EDU 50	SAN 50	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	50%（25/10），伤害 1D3
闪避	27%（13/5）

技能

攀爬35%，信用评级47%，电气维修60%，话术50%，跳跃30%，机械维修80%，操作重型机械60%，心理学45%，潜行35%，投掷50%

语言

英语60%

怪物

雾之眷属（雾生衍体），*异维度的生命形态*

STR 150	CON 150	SIZ 150	DEX 90	INT 05
APP —	POW 125	EDU —	SAN —	HP n/a
DB: n/a	Build: n/a	Move: 10	MP: 25	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：6根触手，均有35英尺触及

格斗：将柔韧的触手伸进目标的鼻孔和嘴巴——最多可同时对6名受害者造成窒息伤害，每轮造成的伤害会逐渐增加：第一轮造成1点伤害，第二轮造成2点伤害，第三轮造成3点伤害，以此类推。如果目标能够在STR对抗检定中胜过触手，他们就能够挣脱并逃走。每根触手拥有25点STR，多根触手攻击同一目标时乘以触手数量；因此如果雾生衍体对同一个目标进行三次成功+的攻击，则目标要与75点STR进行对抗，以此类推。

任何攻击该怪物的尝试都会让调查员们承受一枚惩罚骰（他们必须竭尽全力疯狂攻击），大失败意味着他们击中了盟友或怪物的目标。在合适的光照下可以看见怪物（见**非实体**）；因此，根据守秘人的判断，特定情况下可以取消惩罚骰。

非实体：免疫物理攻击。在明亮的光线下可以（于一瞬间）看到它是一片有着纤细的鞭状触须，闪闪发光的灰色云团。阳光直射会将雾之眷属驱逐回它自己的维度（转换过程持续一到两分钟），它无法从那里自行返回。如果它能够找到一处永久黑暗的地方，比如很深的下水道或洞穴，雾之眷属可能会在地球上停留一段时间。身在地球时的它是不死的，也不需要进食。它的动机或本能无人可知。

格斗	50%（25/10），视为突袭，伤害（见备注）
闪避	n/a

护甲：无——雾之眷属没有实体，任何物理攻击都无法对它造成伤害。强光（如手电筒）是唯一的防御措施，如果被强光逼得走投无路，或是因浓雾突然消散而被困在阳光下，雾之眷属就会返回它自己的维度，无法从那里自行返回。这一过程持续一到两分钟。

技能：猎捕受害者 65%，潜行 95%

理智损失：目睹雾之眷属会损失1/1D10理智；此外，首次被不可见的雾之眷属附着时将损失1D8的理智（总计）。

恐怖猎手

它们是长着蝙蝠或雨伞一样的翅膀、体型巨大的黑色蛇状或蠕虫状生物——恐怖猎手的形态不断变化扭曲，因而很难认清它们的样子。

STR 145	CON 50	SIZ 205	DEX 65	INT 75
APP —	POW 105	EDU —	SAN —	HP 25
DB: +3D6	Build: 4	Move: 7/11*	MP: 21	Luck: —

*飞行时

战斗数据

每轮攻击次数：2（撕咬，纠缠，扫尾）

纠缠（战技）：用尾巴纠缠受害者，使其不能移动。恐怖猎手可以带着受害者飞走或继续战斗。一次成功的STR对抗检定才能让受害者得以挣脱。当受害者被缠在尾巴里时，恐怖猎手只能使用撕咬攻击，撕咬被缠住的受害者时恐怖猎手获得一枚命中奖励骰，因为此时受害者的双臂无法自由活动。

格斗 65%（32/13），伤害1D6+3D6

纠缠（战技） 65%（32/13），目标无法移动，STR对抗检定成功才能够挣脱

闪避 35%（17/7）

护甲：9点，皮肤

法术：无

理智损失：目睹恐怖猎手损失0/1D10点理智。

百万蒙宠者：死尸

这些复活的腐烂人类遗骸被称作"百万蒙宠者"，他们生前信奉奈亚拉托提普，死后继续为蠕行的混沌服务。

STR 80	CON 40	SIZ 60	DEX 55	INT 05
APP —	POW 10	EDU —	SAN —	HP 10
DB: +1D4	Build: 1	Move: 5	MP: 2	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1（撕咬，撕扯，碾压）

碾压：调查员每轮可以尝试进行一次STR或DEX检定对抗死尸的STR从而打破或挣脱。

格斗 40%（20/8），伤害1D4+1D4

碾压（战技） 40%（20/8）抓住目标，下一轮造成碾压，伤害1D6+1D4

闪避 n/a

护甲：无；受到重伤时头部和四肢会掉落（但仍旧"存活"，直到被完全摧毁）。

法术：无

理智损失：目睹这些死尸损失0/1D6点理智


恐怖猎手

夏塔克鸟

巨大的类鸟生物，翅膀上覆盖着白霜和硝石。令人恶心生厌。

STR170	CON65	SIZ250	DEX50	INT15
APP—	POW50	EDU—	SAN—	HP31
DB:+4D6	Build:5	Move:6/18*	MP:10	Luck:—

**飞行时*

战斗数据

每轮攻击次数：1（爪击，撕咬，翅膀/尾巴拍击）

咬住（战技）：使用撕咬攻击咬住猎物。

格斗	45%（22/9），伤害1D6+4D6
咬住（战技）	45%（22/9），伤害2D6+2 每保持一轮额外造成1D6伤害
闪避	25%（12/5）

护甲：9点，外皮

法术：无

理智损失：目睹夏塔克鸟损失0/1D6点理智

夏塔克鸟



插图



第四章 埃及

"日落时分，我们爬上了陡坡，绕着近代修建起来的莫哈默德・阿里清真寺四下活动，并从让人目眩的宣礼塔上俯瞰了神秘的开罗——那些精雕细刻的穹顶、纤细优雅的尖塔以及仿佛燃烧般的花园全都被镀上了一层金色……在距离城市较远的地方是新博物馆那罗马式的穹顶；而在那之后——越过神秘莫测、孕育了时代王朝与亘古岁月的黄色尼罗河……"

——哈利・胡迪尼（H.P.洛夫克拉夫特代笔），《金字塔下》

调查员来到埃及，很快便了解到这片土地的可怕过往，以及那威胁到所有人的计划。

埃及是本场战役的枢纽节点，这里充满着熙攘的人群、异域风俗与服饰、古迹、神秘、疫病、危险、政治阴谋，甚至是令人难以置信的巨额财富。埃及的黑法老兄弟会强大非凡，守秘人可以期待，在一切尘埃落定之前，调查员的鲜血与理智想必将会飞快流逝。

此行可能是调查员第一次置身于真正的外国环境中（这取决于他们在前往埃及前还去过什么地方）。要强调调查员的外来者身份，其中一种方式便是让他们遭遇语言与文化壁垒，这些现实障碍会让身处埃及的调查员深感与此地的格格不入。不过请记住，如果调查员中有人会说阿拉伯语、有阿拉伯/埃及血统，或者是研究阿拉伯/埃及历史文化的学者，这些障碍也是有可能被规避的。尽管运用这些策略可能很有趣，但守秘人也应注意保障角色们的调查行动不会完全受阻——太过于缺乏进展会让调查员和玩家都感到非常沮丧，这就有些过火了。

埃及是一个反差强烈的国家：无论是温度、气味、混乱的城市街道，还是居民贫富差距之间的鸿沟都是如此。守秘人应呈现给玩家一种仿佛能卷走他们全部气力的夏日酷暑般的感觉——令人发昏的香料味、人畜的排泄物和人群燥热又常常不经清洗的身体紧紧挤在一起，而成千上万的商人小贩与神职人员的叫喊则在本就喧闹的环境中此起彼伏。

守秘人提示：浏览现代的福多尔（Fodor's）或《孤独星球》公司出版的埃及旅行指南，或是在（纸媒或在线版）百科全书上阅读一些有关开罗和埃及的条目，都可以对场景设置起到帮助。要是想进一步增加气氛，你可以从初级阿拉伯语短语书中选用一些叹词、句型模板、独立名词和形容词，用它们丰富你的场景设置，让玩家们感到惊讶吧。

寻踪觅迹

和美国与英国章节相比，本章的线索、信息以及冒险之间的联系要更为紧密。需要注意的是，如果调查员是从中国、肯尼亚或是澳大利亚来到的这里，那么本章中的一些信息可能是多余的——尤其是在他们已经找到了杰克·布雷迪的情况下。但依然有大量有趣的信息和令人振奋的调查有待调查员去品味。

虽然有许多线索指向埃及，但前往开罗最合乎逻辑（尽管不是最有说服力的）的理由是罗杰·卡莱尔和杰克逊·埃利亚斯都曾去过那里，其重要性不言而喻。

如果调查员已经去过了伦敦，（希望）他们已经留意到了**彭赫基金会**（第196页，英格兰）以及（可能还有）扎赫拉·沙菲克的公寓（**帝国香料**，第256页，英格兰）与埃及各方各面的联系。与爱德华·加维根的会面证实了卡莱尔与奥布里爵士曾一同前往其他国家旅行（**加维根关于卡莱尔探险队的说法**，第199页，英格兰）。基金会中某本书里的一篇文章（**卡莱尔文档：英格兰#4**）暗示了黑法老的存在，而亨利·克莱夫博士的一封电报（**卡莱尔**



文档：英格兰#5）则指出基金会最近于埃及有一次探险行动。加维根米斯尔宅中的账本（**卡莱尔文档：英格兰#12**）提及了彭赫基金会向埃及以及许多其他关键地点发送物资的详细信息。

如果调查员在造访米斯尔宅之后幸存了下来，他们就有可能认出加维根收藏的那些黑法老"纪念品"（**秘密工作室**，第275页，英格兰），这些东西在他们拜访**曲折金字塔**（第364页）时可能会派上用场。同样可能派上用场的还有锁在罗杰·卡莱尔在纽约的保险柜中的由蒙哥马利·克朗普顿所著的《生之为神》（**卡莱尔文档：美国#14**），和罗伯特·休斯顿与卡莱尔的咨询档案（**卡莱尔文档：美国#16**）。米斯尔宅中还有一封来自奥马尔·沙克提的控告信，信中要求对方归还一件价值非凡的文物。（**卡莱尔文档：英格兰#11**）。

如果调查员在前往埃及之前造访过肯尼亚，那么在阿哈·辛格的保险柜里也能找到一本含有向开罗的奥马尔·沙克提发送货物记录的账本（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页，肯尼亚），但调查员们只有通过询问埃及的那些关键人物，才能发掘出他的疯狂计划。内罗毕星报的文件里包含了自埃及而来的卡莱尔探险队的详细抵达信息（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页，肯尼亚），但是没有任何有关他们身处该地时的有用信息。

如果调查员从澳大利亚前往埃及，他们身处伟大种族城市时可能已经发现了两份提到.奥马尔·沙克提的文档：其中有一封语气看起来相当熟络、由爱德华·加维根写给罗伯特·休斯顿的信（**卡莱尔文档：澳大利亚#4**），而另一份语气盛气凌人的是休斯顿的《现实之神》手稿（**卡莱尔文档：澳大利亚#5**）。虽然这两者都含糊其辞，但它们确实暗示了尼罗河地区存在着与邪教相关的活动。

尽管调查员不太可能在前往中国后再来到开罗（除非他们因缺乏知识而受挫，并计划回头再处理奥布里爵士和他的火箭），但杰克·布雷迪的报告（**卡莱尔文档：中国#8**）能将他们直接引向法拉兹·纳贾尔（陶工街，第314页）和沃伦·贝萨特（**颓废的代理人**，第317页），并能为他们提供一些发生在红金字塔和曲折金字塔的事件详情。

然而，迄今为止，让调查员前往埃及最好的理由还是沃伦·贝萨特写给罗杰·卡莱尔的信。杰克逊·埃利亚斯不知如何搞到了这封信，而调查员可能是在纽约埃利亚斯那骇人的酒店房间中，在他的尸体上发现了此物（**卡莱尔文档：美国#11**）。艾丽卡·卡莱尔可以证实贝萨特是卡莱尔在埃及的代理人——前提是调查员在与她会面时能够镇定地询问罗杰·卡莱尔的情况。

调查员的埃及之旅可能会以拜访沃伦·贝萨特或法拉兹·纳贾尔（这名法国人在信中提及的内容）为起点。纳贾尔掌握着有关他售给罗杰·卡莱尔那些物品的有用信息，他知晓埃及兄弟会首领是为何人。以及兄弟会对对伊本图伦清真寺和尼托克丽斯腰带的兴趣（**法拉兹·纳贾尔的几家店铺**，第313页）。

贝萨特也知道很多可能起到帮助的事。他不仅可以告诉调查员曲折金字塔（**卡莱尔文档：埃及#1**）的情况，还可以将他们引向瓦西塔（美杜姆南部的一个尼罗河小镇，无论是乘火车、汽车还是轮船都能很方便地到达此地）的努里和光与暗之眼（**瓦西塔的努里**，第320页）。如果调查员还没有找到那个颓废的法国人，法拉兹·纳贾尔也会建议调查员去找努里谈谈。

埃及章节包含一个支线模组**黑猫**（第326页）。

卡莱尔探险队在开罗

1919年5月15日，贝萨特迎接了到达埃及的卡莱尔探险队。在短暂的适应期后，他们紧急安排了与奥马尔·沙克提的私人会面。在会面期间，他们归还了法拉兹·纳贾尔（**纳贾尔的故事**，第316页）从他手中窃走的尼托克丽斯王冠，这既是对他善意的表示，也是为了巩固他们之间的合作关系。在整个埃及探险过程中，他们的关系始终保持着紧张而又刻意的礼貌。

据说探险队是为了寻找第三王朝的文物，手续一办妥，卡莱尔和他的伙伴们就动身前往吉萨，随后又前往了萨卡拉（Saqqara）。到月底，卡莱尔及其亲信便已在他们此行的主要目的地达舒尔驻扎下来。虽然他们在开罗及周边沙漠地区的探险经历基本都可以从《开罗公报》上（第321页）收集到，但最关键的事实却不曾被刊登出来：有一次，杰克·布雷迪目睹卡莱尔爬上了红金字塔，并打破了塔顶的守护封印（**卡莱尔文档：中国#8**）。这为休斯顿、马斯特斯、彭赫和卡莱尔进入曲折金字塔内部的奈亚拉托提普圣所扫清了道路，他们在那里消失，并穿越回了埃及的往昔，了解到了诸多他们那疯狂计划所必需的秘密。就在这段时间里，海帕蒂亚·马斯特斯怀上了伏行混沌的孩子（**卡莱尔探险队与金字塔**，第370页）。

在他们回来后，探险队的头目们在美杜姆的崩解金字塔附近的沙漠里组织了一次庆祝性的献祭活动，作为他们埃及事业的高潮。尽管大多数邪教仪式都是在狮身人面像之下举行，但奥布里爵士还是有意选择了这个地点，以把他们和当地邪教区分开，这让奥马尔·沙克提很是恼火。沃伦·贝萨特和杰克·布雷迪都目睹了这场仪式性屠杀（**卡莱尔文档：埃及#1**以及**中国#8**）。

仪式完成后，达舒尔的挖掘工作也随之结束，探险队返回了开罗并在那里计划他们下一次前往肯尼亚黑风山的旅程。他们于1919年7月18日离开埃及并前往内罗毕，这距离他们首次抵达埃及已经是两个半月之后的事了。

杰克逊·埃利亚斯在开罗

1924年11月，埃利亚斯在与杰克·布雷迪交谈过后（**卡莱尔文档：中国#8**），从上海出发，抵达开罗。尽管他参观了开罗公报办公室和埃及博物馆（一个奇妙的埃及文物和渊博学者的宝库），但四处打听还是会发现没什么人见过他。

不论调查员有没有在世界的其他角落找到线索，开罗公报的所有者奈杰尔·瓦西夫都是一个流言和事实证据的来源，且能为调查员指明方向。同样，要想了解本章中神秘方面的知识，阿里·卡福博士（埃及博物馆，第

322页）也是一个不错的选择。而且，实际上只有卡福博士曾与埃利亚斯有过交流——瓦西夫在这位美国人打电话查阅该报档案的那天出城了。

记住，埃利亚斯在开罗停留的时间非常短，而且他显然只对确认某些事实感兴趣。神话生物的仆从们对他紧追不舍，他没法冒险在这样一个邪教据点停留太久。

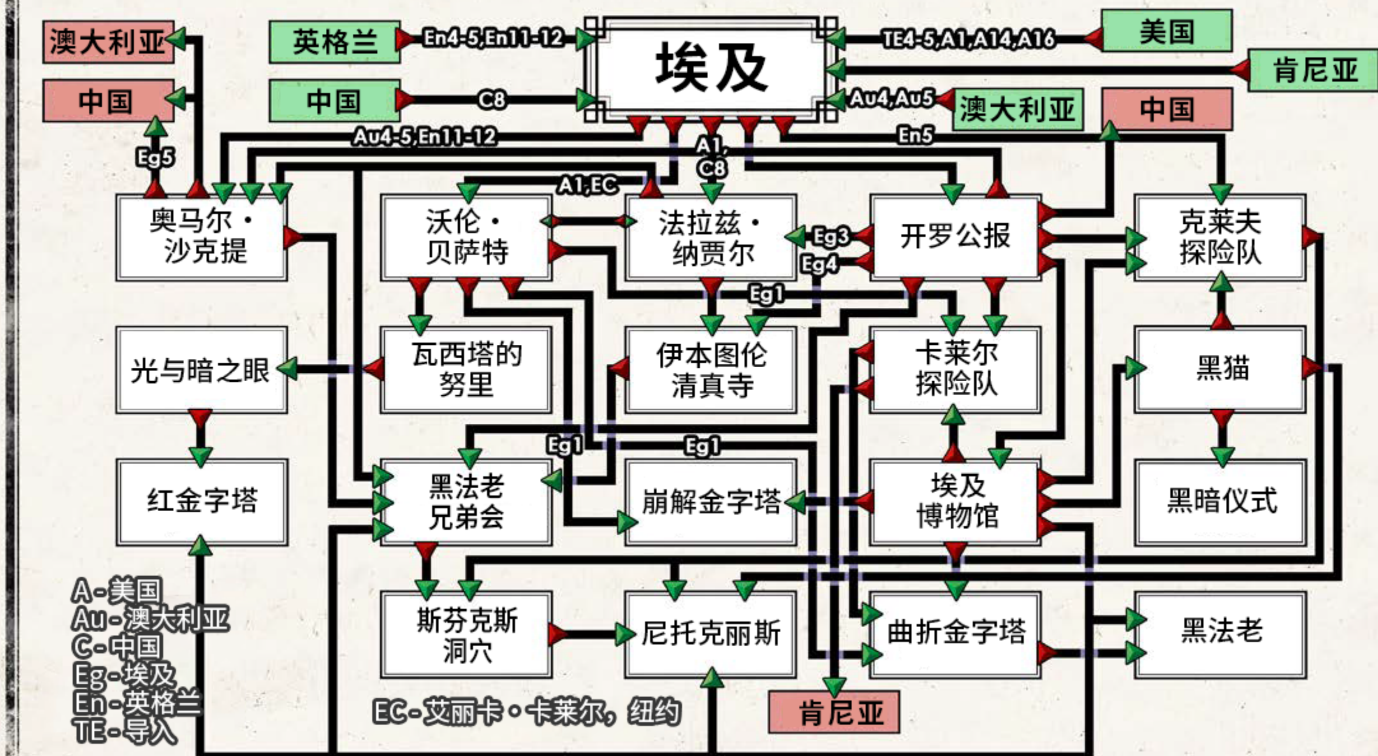
进行本章游戏

本章的主要威胁来自黑法老兄弟会，尤其要小心的是奥马尔·沙克提和他复活古埃及女王尼托克丽斯的计划。另一个能让人理智崩溃的威胁来自奈亚拉托提普本尊，当调查员设法进入了曲折金字塔顶端的王座厅，他们会看到以黑法老之姿现身的奈亚拉托提普。

根据埃利亚斯的线索，调查员可能会先找到法拉兹·纳贾尔（**法拉兹·纳贾尔的几家店铺**，第313页）和沃伦·贝萨特（**颓废的代理人**，第317页），他们供述了**瓦西塔的努里**的线索（第320页）。调查员的深入研究也可能将他们引向**开罗公报**（第321页）和**埃及博物馆**（第322页），以及与**克莱夫探险队**（第307页）交谈。此后，一系列事件共同导致了**大胆盗窃**（第340页），还可能有与奥马尔·沙克提（**危险人物**，第344页）的会面。这一章有两个可能会让他们漫长的埃及旅程划上句号的重要遭遇：**地底的恐怖**（第348页）和**进入圣所**（第364页）。

支线模组**黑猫**（第326页）牵扯到了克莱夫探险队的前成员简威廉·范·赫维伦，他从开罗一个信奉埃及猫女神芭丝特的神庙那里窃取了《卢韦-克拉夫的黑暗仪式》。尽管相信这位荷兰考古学家可能会给调查员带来一些糟糕的后果，但他们仍然可以从这个支线收集到有价值的信息，特别是关于最近的英国探险队究竟在寻找什么。

那些能在开罗及其周边地区的危险中幸存下来的人知道奈亚拉托提普的意图，甚至可能知道如何应对这些危险。如果调查员设法和本章中的许多NPC成为朋友，他们能提供难能可贵的帮助，而根据发生的事，调查员可能会树立一个新的强大敌人，也同样可能结识一位最为难以想象的盟友……



连线上标注的编号代表指向新地点或新人物的相关卡莱尔文档。如：C8=卡莱尔文档：中国#8

通俗调整

让我们来看看：当你把埃及和通俗作品放在一起想象时，你往往会想到印第安纳·琼斯和《夺宝奇兵》(斯皮尔伯格，1981年)，以及《木乃伊》(索莫斯，1999年)。这两部电影都能为你提供很多灵感，教我们如何在一个充满异国情调的险峻场景用电影化的手法处理狂热的邪教徒和可怖的怪物。

与其他章节一样，通俗故事中的对手数量要比经典《克苏鲁的呼唤》战役里多得多，这对通俗英雄而言是更大的挑战。在开罗狭窄的街道和吉萨大金字塔下，也会有很多机会出现激动人心的追逐场景。取决于英雄们已去过的地点，当地的邪教很有可能已经知道他们的存在，这意味着从他们到达的那一刻起，压力就无处不在。

支线模组**黑猫**就像**德比郡恐怖**（第227页，英格兰）一样，牵涉到了一个危险狡诈的变形人，虽说这名年轻女性在很大程度上能掌控自己的形态变化。如果守秘人愿意，他们可以把奈瑞丝扮演成一个《蛇蝎美人》式的反派角色，但她的所做作为完全是服务于自己的女神芭丝特，而不是出于任何自私的动机。然而，只要英雄们决定挡在她的道上，他们就绝无可能让她构成的威胁减轻分毫。观看《豹人》(特纳，1942年）可能有助于诠释这样一个蛇蝎美人角色。

埃及这一章节可能会有两种结局，它们都有对应的通俗版本。在第一种结局中，英雄们将有机会在狮身人面像下面对一位复苏的女王、她半人半兽的狰狞仆从，以及黑法老的传令官（如果他们让仪式进行得够久，甚至可能是神祇本尊)。

第二个结局则更为私密一点——英雄们将在达舒尔曲折金字塔内的一个密室里与外神来一场面对面接触，如果这是他们注定的命运，他们将面临一个可能让自己转变为反派的艰难决定。此外，在伦敦事件（**切尔西之蛇**，第215页，英格兰）的余波中，英雄们或许会发现自己被遗落于过去，漂泊在寻家的路上。

抵达埃及

对于调查员来说，直接从英国前往开罗算是一种很正常的决定（从战役层面上来讲)。在20世纪20年代，要往返于这两个目的地之间，最简单的方法就是经由海路，最后在亚历山大港或塞得港（坐落于苏伊士运河北端，对于从英国启航的船只来说是最受欢迎的港口）下船。也可以从多佛乘渡轮到加莱，搭乘"蓝色列车"前往马赛，随后再乘上开往亚历山大港的轮船，从而巧妙的绕开比斯开湾——这个选项和乘坐辛普伦东方快车（如下所示）类似，是富裕调查员的一种选择。有关旅行时间，请参阅**附录A：旅行**。

到达之时，他们的轮船会被小型船组成的队伍团团围住，这些小船上要么是众多正在打广告的旅馆和旅行服务商，要么是招揽水上出租车生意的人。这是塞得港的一道独特风景，抵达此处的船只不会停靠在港口，为了安全抵达岸边，乘客必须去乘一艘（不怎么经得起风浪的）小船。上岸之后，情况也不会对游客好到哪去：搬运工、导游（dragomen）和各色游手好闲的人挤在一起，在调查员前往海关的路上抢着要帮他们提行李。如果调查员运气不好，他们就可能再无缘见到自己的行李了。

虽然要前往埃及最常见的方法是乘轮船，但调查员们也能经陆路到达。如果是从伦敦（或欧洲其他地方）出发，通常是坐辛普伦-东方快车到君士坦丁堡，随后再从叙利亚和巴勒斯坦转乘至开罗。这趟旅途需要搭乘多趟火车和渡轮，其中还有一段路需要乘坐汽车，从加莱出发，大约需要花费一周时间。

虽然可能性不大，但调查员确实能通过公路到达埃及和开罗。埃及和周边国家几乎不存在像样的公路，而使用这些道路的也常是骆驼商队，而非机动车辆。同样地，尽管帝国航空公司在20世纪二十年代中期就可以开通伦敦和开罗赫利奥波利斯机场之间的航班，但直到二十年代末，这条航线才正式转为常规商业服务。

从美国出发：从纽约有两条前往开罗的主要海上航线。第一条需乘锚索航运公司的船到达英国的利物浦，再转入他们的印度航线，这一航线在穿过地中海前往印度的过程中会途径苏伊士运河，由此在塞得港下船就行。另一种是乘坐白星航运公司的船，该公司每周都有从纽约发往南安普敦的船只。然后调查员便可在此处中转，从那里途径马耳他前往塞得港。

从内罗毕出发：坐火车到蒙巴萨的港口，再乘船经亚丁湾和苏伊士运河前往塞得港。调查员也可以走陆路，



但不论从时间和身心健康方面考虑都有些不切实际。从内罗毕徒步走到开罗至少要六个月的时间，途经的地带又异常艰险。

从中国出发：从上海乘船的话，最好乘P&O航运公司的船，途径香港、新加坡和锡兰（斯里兰卡），最后经苏伊士运河到达塞得港。

从澳大利亚出发：如果从东澳大利亚出发，调查员可以乘澳东轮船公司的船只经菲律宾前往香港，然后转乘P&O航运公司的轮船，从香港出发，途中在新加坡和锡兰停歇，最后经过苏伊士运河到达塞得港。如果从西澳大利亚出发，可以搭乘P&O航运公司的船从横滨前往香港或者上海，然后再如上所述转至塞得港。

请出示证件！

调查员入境埃及时，他们必须持有签证和外国人身份的登记证明。到达开罗后，他们还需要再次进行登记。这两项活动都需要调查员提供有效护照。携带枪支入境的调查员需要进行一次**幸运**检定：如果检定失败，他们的行李就会被搜查，若不能提供有效的文件证明，那些枪支就会被没收。在调查员取得合适的文件证明后，他们才能再拿回自己的东西——好心的守秘人可能会放

法定货币

埃及的法定货币是埃及镑，一埃及镑相当于一百个毕阿士特。为了游戏性考虑，可以把埃及镑和英镑视作能互换的货币。守秘人可自行决定当地是否接受美元纸币。银元——尤其是在全世界流通的墨西哥银元——是在埃及得到承认的货币。一埃及镑相当于五美元或墨西哥比索。

弃这段遭遇，这样调查员就可以为他们即将在开罗遭遇的麻烦“做好准备”。

开罗的登记工作可以由那些声誉良好的酒店和旅行社替客户代办，如托马斯·库克父子公司，这能大大节省调查员的时间精力。不然，调查员就得去一趟开罗的海关大楼了，考虑到埃及臭名昭著的排队系统，这趟旅程可能要花上几个小时。

埃及的枪支

虽然在20世纪20年代向埃及进口枪支和爆炸物是合法的，但两者都需要许可证。调查员必须在入境口岸安排好这些证件，除非他们成心想要站在法律的对立面。

前往开罗

假设调查员乘船抵达埃及，他们可能随后就会从亚历山大港或塞得港赶上前往开罗的火车。这段简单的旅程甚至要不了一天，只需大约100英里（160公里）便能从地中海沿岸抵达那座坐落于尼罗河三角洲顶端的城市。旅程的长短取决于他们赶上的是标准还是特快列车。

铁路客车被分为几个等级。车费以埃及镑和毕阿士特支付，旅游旺季期间（11月至4月），乘客可以在进港前从船务长那里买到票。在旅游旺季之外，他们必须要前往各港口的火车总站才能买到票。从亚历山大港和塞得港驶向开罗的列车都会在中央车站停靠，该地距离艾兹拜基耶花园大约有一英里。

尽管直到20年代末为止，马车都是更加常见的出行方式，但游客也可以乘出租汽车从车站前往酒店。勇敢

的调查员可能会寄希望于利用该市广阔的有轨电车网络到达他们的住所并找到路。步行也是一种方式，尽管对于连自己的方位都不能确定的初来乍到者而言，这未必是最安全的选择。

除非调查员提前预定了一家品质不错的酒店住宿，否则他们必须在旅途的每一步中都保管好行李——考虑到无处不在的骚动和一大批等待他们的"得力"帮手，这并不是件容易的事。

背景信息：埃及与开罗

1922年11月，随着图坦卡蒙陵墓的开放，其中令人惊叹的珍宝之美激起了席卷全世界的埃及狂热。无论是时髦的时髦女郎还是贵妇人都会佩戴埃及的珠宝首饰，男人们在华尔街工作时都会戴上塔尔博奇（tarbouches）（相当于阿拉伯语中的菲兹帽），用水烟管（sheesha water pipes）抽大麻成了一种时髦的消遣。

开罗从全世界的注目中获益，寻找埃及奇观的游客挤满了酒店和集市。作为非洲最大，也是世界上最大的城市之一，到了20世纪二十年代中期，开罗的人口已经上升到了85万（其中十分之一是外国人）。它是世界上最古老文明的首都，其南北王朝的历史可以追溯到公元前3100年，也就是调查员踏上沙漠的五千年前。

得益于沙漠与海洋毫不费力的保护，埃及的遗产在其建筑学成就、文化复杂性和总体稳定性方面无与伦比。只有中国有能力在文化遗产方面与之匹敌。

继早期王朝的辉煌之后，亚历山大的征服和托勒密王朝建立使埃及迎来了第二个黄金时期。通过将埃及科学与希腊哲学相结合，亚历山大成为了东地中海世界的智慧之都。第三个伟大时期伴随着伊斯兰的征服而来。公元968年，法蒂玛王朝建立了一座新的首都El Kahira（"凯旋"），这个名字后来被称为开罗，法蒂玛的自由主义贸易政策使埃及重新成为一个强国。在那个时代，埃及拥有灿烂的阿拉伯文化，而在马穆鲁克时期，埃及再次成为地中海东部和中东无与伦比的政治和文化中心。

阿拉伯化后的埃及哈里发和赫迪夫（埃及总督）修建了能与古代王朝比肩的建筑奇迹。宫殿和清真寺遍布开罗及其周遭，其中一些可以说是全世界同类建筑的典范。有人写道：一个人可以在不离开罗半步的情况下心满意足地研究阿拉伯建筑与装潢。

1925年的埃及

20世纪二十年代是埃及的一段动乱时期，暴乱与政治屠杀频繁发生。在作为英国的保护国大约40年后，埃及于1919年迎来了萨德·扎格卢勒领导的革命，随后埃及在1922年恢复了大部分内部独立性。（周围的骚乱恰好掩盖了卡莱尔探险队可疑的调查活动，使其免遭严格的公共审查）然而，英国在帝国交通（包括苏伊士运河）、苏丹、埃及与运河的防卫以及保护外国利益和少数民族方面保留了四项自由裁量权。

英国保留的自由裁量权使埃及远没有实现完全独立，在这一整个时期内，埃及对英国的抵制一直以国内动乱的形式存在。在20世纪二十年代访问开罗的调查员会发现自己身处政治阴谋的火药桶之中，那些敌对的政党成员会在街上进行械斗。英国驻军依旧驻扎在苏伊士运河，而他们对埃及境内施行武装干涉算是家常便饭。这种持续不断的干涉最终引发了民众对所有外国人的普遍不满，无论这些人到底是什么国籍。

外国考古学家将古代文物和宝藏运出埃及属于一大敏感领域。为此，埃及国家政府对这类活动实施了严格管控。调查员将神话造物运离尼罗河地区的工作并不会得到多少埃及当局的帮助，而偷偷带走文物是一种刑事犯罪，若是被抓住，被捕者将面临相应的指控（包括"破坏文物"），如果被判有罪，其最高可被判处一年监禁。若是这些指控看起来毫无根据，英国可能会加以干涉，但他们不会对正常罪犯施以援手。美国大使和领事除了权衡法庭上陈述的事实和代表原告写礼貌信件之外，没法做太多事，在埃及设有常驻领事的其他国家代表也差不多。不过，如果当局确信有关物品历史价值不足，调查员就可以从埃及博物馆获得文物运输许可证。毫不意外，无论是伪造的许可证还是经过精心"修改"的真品在黑市都很受欢迎。

开罗

置身于一切政治混乱中心的开罗依旧有着魅力。毕竟，这里是天方夜谭之城，每个角落中都藏着说书人、杂耍艺人和耍蛇人，足以吸引每个马大哈的注意。

艾兹拜基耶花园是一座占地约20英亩的公园。它是这座城市的主要中心之一，也是欧洲侨民在开罗的生活中心。许多这个城市中最好的餐厅、咖啡馆和夜总会都

坐落在艾兹拜基耶周围。总邮局坐落在它的南边，美国大使馆在北边。该市大多数欧式酒店都位于其西侧，其中也包括世界闻名的谢菲德酒店，东侧则是证券交易所等金融机构。再往东走一点，可以看到一些不错的商店，但在所谓的"新区"和老城交汇的地方，就逐渐见不到这些商店的踪影了。

老城区由狭窄蜿蜒的小巷和拥挤的市场组成，这是典型的中东风格。想必（除了汗·哈利利（Khan el-Khalili）之外）其中最有名的集市就是穆什基（Muski），无论是丝绸和珠宝，还是香料跟地毯，这座繁荣的市场应有尽有——如果你知道在哪能找到黑市武器，那这儿连枪支也能买到。老城是开罗真正的心脏，这里包含了大部分经典的阿拉伯建筑，不过一般的住宅和商店都是简单的二至四层平顶建筑，由粉刷过的泥砖和瓦片建成。这些建筑大多修建于中世纪，街道被悬伸而出的建筑物上层的阴影笼罩，在贫民区，游客必须小心从建筑上层倒下的废水。

沿着尼罗河东岸行走，就能到达被称作"花园城"的卡斯尔杜布拉（Kasr el-Dubara），大多数政府建筑和贵族宫殿，以及别致的独立住宅和昂贵公寓都位于这里。卡斯尔尼尔桥（Kasr el-Nil Bridge）以南不远处是英国总领事馆，这里通常被叫做"居留地"。桥的另一边就是杰齐拉岛，这里是英国军方在1882年成立的私人运动俱乐部的所在地。

旧城之南，越过地处裸露岩层上的萨拉丁城堡，死亡之城坐落于狂风吹拂的荒野之上，那里只有岩石、黄沙、坟茔与陵墓。也许调查员会想探索这样一个怪诞恐怖的地方，不过对于他们目前关注的任务而言，那里没什么值得在意的东西。

贫与富

开罗的大部分地区都极度贫穷，乞丐比比皆是。他们中的一些人是骗子，但很多人确实遭受着一系列的身体畸形症状的折磨，这些症状包括失去手臂、腿和鼻子，以及脊柱扭曲。受过医学训练的调查员在经过贫民区时可以轻松发现佝偻病和梅毒晚期的病例。当地流行着血吸虫病，它是一种由水传播的寄生虫病，常常导致腹部肿胀的症状。

这里的乞丐见多识广，而且比警察好找得多。只要

街道名称

埃及的街道被命名为"Sharia"——例如Sharia Muhammed Ali——就像美国人使用"boulevard"或"avenue"一样。广场（squares）和广场（plazas）被称作"midan"，例如Midan Suliman （现在的Midan Talaat Harb，香草广场）。这两个名称都会在文本中出现。某些街道，像胡狼街就被翻译成了英语。这些街道是虚构的，可以认为它们从未存在过。

调查员能讲一点点阿拉伯语，并乐意慷慨给出他们的毕阿士特，街上的人就能为他们指路和提供其他信息。不过不要一次性给太多，在街上公开炫耀大量现金会让你成为潜在的扒窃或抢劫目标。

在开罗出行

除了几条主干道之外，开罗的街道是出了名的狭窄、拥挤、堵塞，令马车与汽车难以通行，这在老城尤为明显。尽管优良的电车网络已经连通了这座城的许多地点，但除了运货会用到牲畜外，开罗最主要的出行方式还是步行。一条观光电车轨道横跨尼罗河，其终点是位于城市西部的吉萨金字塔。

沟通

在被阿拉伯人征服后，埃及本地除波海利方言之外，其他科普特语方言已逐渐被阿拉伯语所取代，前者因科普特正教会用于宗教目的才得以保留。这一残存语言的大部分书写文字来自希腊语，但也有一些世俗体埃及文字留存了下来。

许多开罗和塞得港的居民（尤其是中上层阶级的那些）都会说一些英语，但这个国家的绝大多数人都只会说阿拉伯语。开罗也有人说法语，尤其是在学术团体、博物馆和咖啡馆中。请记住，在使用他人无法理解的语言进行表达时，使用**话术**和**说服**这样的社交技能检定是不会有效果的。对于寻求翻译的调查员，请参阅第315页的*导游*边栏。

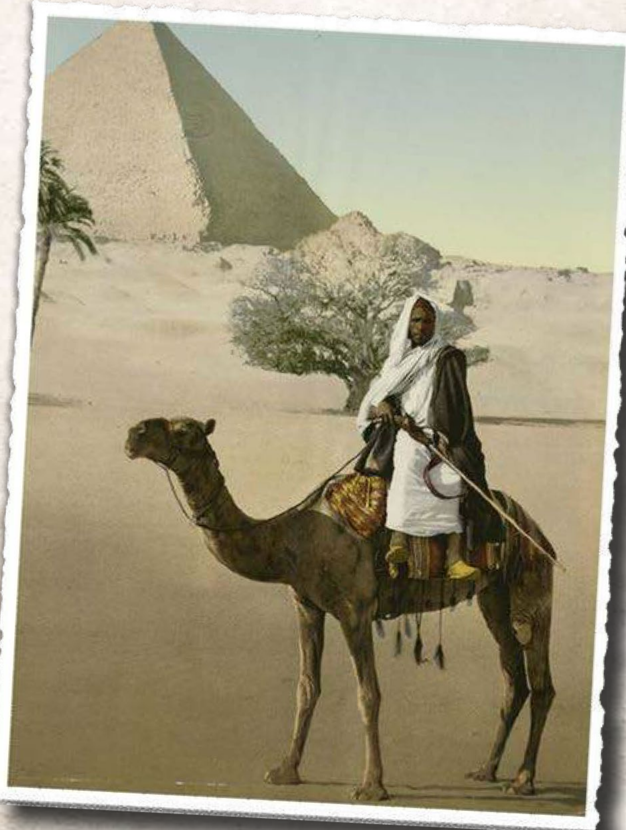
宗教

埃及的主流信仰是伊斯兰教。虽然数量稀少，但当地还有一些科普特基督徒。调查员可能会因为无知而无意间触犯当地的风俗或信仰，比如在进入清真寺时忘记脱鞋，或者忽视了不在这些地方讨论世俗事务的礼仪。那些四处走动、大声提问的无礼调查员不仅有可能遭人指责，还可能会被那些因此心烦意乱的穆斯林驱赶出去。

气候

开罗最热的时节在六至八月，当地每日最高气温超过37摄氏度（100华氏度）的天气将持续数月。即使是在晚上，闷热的气温也几乎不会缓解丝毫。冬季月份往往会比较凉爽，但降水极其不稳定，可以忽略不计。当地的年降水量通常略高于一英寸（2.5cm），且集中在三月或十月。在沙漠地区，三至六月间会出现名为坎辛风（沙尘暴）的天气现象。

如果调查员决定四处乱跑或进行任何形式的剧烈运动，守秘人应当提醒他们此地气候闷热，中暑和脱水带来的危险并非空穴来风。在白天的酷暑下，即便是最糟糕的恶棍也不愿意移动，除非他们不得不如此（见边栏，应对酷暑）。



应对酷暑

粗心大意和缺乏经验的人在炎热的沙漠环境下可能会面临脱水和中暑这类严重的医疗风险。虽然当地人已经习惯了长时间暴露在高温下，但调查员恐怕并不习惯（除非他们也来自气候炎热的地区）这一点。因此，他们必须谨慎地确保自己穿着合适，在一天中最热的时候寻找荫蔽，并保证无论在哪都有充足的水分供应，否则就有生病的危险。

守秘人可以根据意愿使用以下规则来模拟此类疾病的影响，这些规则在肯尼亚和澳大利亚也同样适用。不过若守秘人进行的是通俗规则的战役，则可以忽略它们。

脱水

即使是在阴凉处休息的情况下，在高温环境中，一个人每天也至少需要4品脱（2.3升）的水。如果他们完全暴露在太阳下进行活动，那所需摄入的水量还要多得多。根据守秘人的判断，若调查员没有得到充足的水分供给，那么他每天都会因此失去10点CON（这会同时造成1点生命值损失）。当调查员补充了足够的水分之后，他们因缺水而损失的CON和生命值会分别以1D10 CON/天和1 HP/天的速率得到回复。

中暑

至于脱水，由守秘人酌情决定，调查员每在沙漠的阳光下暴露*三个小时，他们就必须通过成功的**CON**检定，以避免中暑的影响。第二次CON检定（六小时后）的难度将变成困难，而第三次（九小时后）则为极限难度。检定失败的调查员将受到1D4伤害，并会由于疲劳、剧烈头痛与昏厥，在所有技能检定上承受一个惩罚骰。

成功的**急救**或**医学**检定可以确定患者的症状与治疗方式（尽快让患者到阴凉处降温）。如果处理得当，患者的生命值将以正常速率恢复。如果不进行治疗，在CON检定失败后的每个小时，调查员都会额外失去1D4生命值。且患者必须通过困难**CON**检定，不然就会直接失去意识。若其无法通过某种形式获得降温或治疗，迎接患者的可能便是死亡。

**如果调查员于一天中最热的时段（上午十点至下午四点）在无保护措施的情况下进行工作，则每在阳光下暴露一小时就进行一次CON检定。*

当地邪教：黑法老兄弟会（埃及）

埃及分会是是这支邪教的核心——它的规模与力量都凌驾于伦敦分会之上。埃及分会在自己的地盘上安全无虞，它的300多名成员大多集中在埃及的主要城市，尤其是开罗。虽然埃及分会的会员组成兼容并蓄，来自各国各行各业，但他们大多数都是埃及国民。兄弟会在开罗（以及泛埃及）地区的大祭司是奥马尔·沙克提，一个富裕的棉农和地主（**危险人物**，第344页）。

兄弟会的邪教仪式会在沙漠中举行，通常情况下，仪式地点会选在吉萨的狮身人面像下的山洞中，少数情况下会设置在达舒尔的金字塔附近。自从埃及警方与英国的政治特工开始密切监视开罗的宗教活动，这支邪教就一直匿身于那里。他们青睐于使用短剑、匕首、绞索，以及短刺棍作为武器。

在公开场合，埃及和英国当局都会否认黑法老兄弟会的存在，警察会对兄弟会的传闻回以笑声。然而，事实上埃及当局确实知道这个邪恶教派，但他们接到严格的命令，不得向外国人透露有关信息——如果官方层面证实涉嫌谋杀的邪教的存在，会显得埃及人在自我管理方面能力低下。如果调查员向警方提供了有用信息，他们会采取行动，但可能不会承认这些行为。

普通兄弟会邪教徒（埃及）的数据可以参阅第379页。

出场人物：埃及

这一部分汇集了埃及章节中的关键NPC以便守秘人查阅使用。下述的信息包括了背景故事、动机以及对情节的考量，而这些NPC的数据资料则可在本章末尾的人物与怪物部分找到。支线模组**黑猫**中的NPC背景资料则出现在对应模组中。

盟友或中立角色

法拉兹·纳贾尔，45岁，*古董商人*



- **联系**：1919年3月，沃伦·贝萨特写给罗杰·卡莱尔的信，信中讨论了重要文物的买卖（**卡莱尔文档：美国#1**）。
- **联系**：同沃伦·贝萨特的交谈能够证实法拉兹·纳贾尔在卡莱尔的文物收购交易中所扮演的角色（**卡莱尔文档：埃及#1**）。
- **联系**：在开罗公报的档案室里发现的关于胡狼街一家神秘商店失火的报道（**卡莱尔文档：埃及#3**）。

纳贾尔是一名开罗古董商人，如今他陶工街的店铺里主卖的都是些旅游垃圾。在纳贾尔从奥马尔·沙克提（**纳贾尔的故事**，第316页）手中窃走了一些文物，并将其转卖给罗杰·卡莱尔在开罗的代理人沃伦·贝萨特之后，他便发现自己站在了黑法老兄弟会的对立面。兄弟会派出了炎之精，想干掉他以示报复，他侥幸才逃过了一劫。

尽管在卡莱尔探险队的问题上，纳贾尔是这座城市里最显而易见的沟通目标，然而，在炎之精失手之后，他与调查员的互动很可能会让兄弟会的暴徒前来弥补炎之精的失败。如果调查员曾经从伦敦（或是其他地方）的兄弟会手中偷走过东西，并且如今正在被他们跟踪，这种情况就更有可能发生。通过与调查员的交谈，纳贾尔证明了他在对付兄弟会这件事上什么也没学到，而迎接他的代价便是死亡。

- **形象描述**：他身形肥胖，那场可怕的大火烧毁了他以前在胡狼街的店铺，也给他一侧的脸上留下了严重的疤痕。他穿戴着传统的阿拉伯长袍（djellaba）和头巾。长袍下藏着一枚夜兽护身符（见**附录D：神话造物**，第652页）。
- **特质**：紧张不安和糟糕的坏脾气（出于恐惧）。
- **扮演引子**：有关卡莱尔探险队和兄弟会的有用信息来源；也可能成为与开罗地下犯罪组织打交道的中间人。

沃伦·贝萨特，35岁，*几近癫狂的大麻瘾君子*

- **联系**：沃伦·贝萨特写给罗杰·卡莱尔的信，信的内容牵涉到了法拉兹·纳贾尔（**卡莱尔文档：美国#1**）。
- **联系**：法拉兹·纳贾尔称自己将奥马尔·沙克提的黑法老文物卖给了这位代理人（**纳贾尔的故事**，第316页）。
- **联系**：罗杰·卡莱尔的妹妹艾丽卡证实他是罗杰的代理人——可能是在纽约与调查员交谈时提到的（**采访艾丽卡**，第133页，美国）。
- **联系**：杰克·布雷迪证实此人是罗杰·卡莱尔的代理人（**卡莱尔文档：中国#8**）。



贝萨特曾经是个穿着时髦昂贵西装的沉稳男人。不论雇主要求的东西多么稀有、贵重或是不合法，他都能为他们搞到手。但多亏他和卡莱尔探险队的那次合作，那些日子一去不复返了。为了驱散为卡莱尔探险队工作期间目睹的那些可怖景象，如今贝萨特把时间悉数花费在了抽大麻上（**卡莱尔文档：埃及#1**）。

- **形象描述**：高个子，面目苍白，双颊凹陷，生着邋遢的金色络腮胡。他坚持穿着肮脏的阿拉伯长袍，兜帽一直遮住他的脸，他相信这样才能让他融进人群。但他的身高（远远超过大多数埃及人）和他独特的走路姿态都清楚地表明他是一个外国人。
- **特质**：吸毒成瘾，爱发牢骚。
- **扮演引子**：一个有关卡莱尔探险队的信息来源。

奈杰尔·瓦西夫，43岁，*开罗公报的所有者，英王间谍*

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯在城市短暂停留期间，参观了瓦西夫的报纸档案室（**杰克逊·埃利亚斯在开罗**，第297页）。

开罗公报是一家英文周报，它的编辑、所有人兼记者瓦西夫是一个坚定的亲英派。他是一位埃及贵族女性的私生子，但瓦西夫的母亲在他出生后不久就去世了。瓦西夫认为他的父亲是一名英国贵族，尽管他没有在交谈的过程中明确声明自己有王室血统，但却就这一点给出了暗示。瓦西夫自己对此的深信不疑让许多有影响力的开罗人也相信了他的说法。

从许多方面来看，瓦西夫都是个呆头呆脑且迷糊的人，尽管他的报纸无可挑剔地报道了一些出道活动和化装舞会，但它的一般报道却不怎么高明。不过，这一切都是瓦西夫给那些没有密切关注的人精心打造的印象，这都是为了掩饰他身为乔治五世国王麾下情报人员的真实身份而营造的假象。

瓦西夫温文尔雅的言谈举止和精心的谋划让他长期以来都能接触到埃及贵族和政府最高层。他流利的英语和法语以及无懈可击的谨慎态度，让首都所有的外国社群对他敞开了大门。只有一名在埃及工作的英国官员知道瓦西夫的真正职业是英国政府的特工。不过，通过成功的困难**心理学**检定，有情报工作背景的调查员（比如间谍）可能会意识到瓦西夫的身份并非看上去那么简单。



瓦西夫可以在许多方面帮助体面的调查员：找到可靠的**导游**（见第315页）——在这种情况下，调查员可以雇佣到**萨利姆·尼扎泽**（第373页）；帮忙找到法拉兹·纳贾尔和沃伦·贝萨特；为调查员提供的任何新闻故事支付几毕阿士特（尽管他拒绝任何太有争议性的报道）等。如果被问及图书馆研究等问题，瓦西夫会认为埃及博物馆是个不错的选择，他会指示调查员前往该处，并向他们推荐了熟人阿里·卡福博士——他或许能协助清除那些获取许可问题上的官僚主义阻碍，并缓解与警方在获得"文物"方面产生的小问题。

如果调查员在开罗公报的办公处表现得优雅而睿智，瓦西夫可能会在例行报道中提到他们。如果调查员登上了瓦西夫的报道，那么安东尼·张（**出场人物：中国**，第532页）自调查员抵达上海之时就会开始监视他们（如果调查员向瓦西夫透露了他们的出行计划）；或者，他会在调查员来到他**《上海邮报》**（第540页）的办公室时当即认出他们。另一方面，如果调查员粗鲁又吵闹，或是有其他不太文明的行为，瓦西夫可能就不会太喜欢他们，那么这个潜在的有价值联盟也就无法建立了。

- **形象描述**：瓦西夫胖胖的，头发梳得光溜溜，留着铅笔一样细的小胡子。他的衣服裁剪考究，款式保守，而他本人总是干净整洁、从容不迫。
- **特质**：温文尔雅又迷人，对局势的社会影响很敏感。

- **扮演引子**：一个消息来源，也是潜在的盟友。瓦西夫这一角色的运用方式可以和米奇·马奥尼（英格兰）相仿，但米奇愤世嫉俗、傲慢无礼，毫不掩饰自己缺乏教养的一面；而瓦西夫则在《公报》上竭力追求高雅的品味，在自己的八卦"事件"专栏上投入了大量精力。

阿里·卡福博士，63岁，*神秘学策展人兼仪式魔法师*



- **联系**：与奈杰尔·瓦西夫面谈（**开罗公报**，第321页）。
- **联系**：调查埃及博物馆（**埃及博物馆**，第322页）。
- **联系**：得知杰克逊·埃利亚斯在开罗时曾与他交谈过（**杰克逊·埃利亚斯在开罗**，第297页）。

卡福博士供职于开罗最重要的博物馆，是一位受人尊敬的埃及学者。他也是一名具有一定能力的仪式魔法师，不过他不想让任何人知道他在巫术方面有所涉猎。只要调查员尊敬他、不浪费他的时间，卡福博士就可以成为一个有用的盟友。然而，如果调查员与他为敌，他会谨慎的监视他们，以确保他们不会危害埃及的文物。

- **形象描述**：一个矮瘦的老人，他从未失去对神秘学的热爱。当他在谈话中变得激动时，他多余的精力就会以一系列非常有特色的烦躁动作表现出来。
- **特质**：机警，聪明能干。
- **扮演引子**：情报来源和潜在的盟友。如果调查员以尊重的态度同他来往，他也许能帮助调查员保护自己免受某些神话咒语和生物的伤害。若经过适当的调整，这位学者也可以在高强度战役中作为潜在的替补调查员登场。

艾哈迈德·宰海卜，73岁，*伊本图伦的纳兹尔*

- **联系**：访问纳贾尔时，他会声称黑法老兄弟会打算从曾经的**伊本图伦清真寺**（340页）偷走一样东西。

目前艾哈迈德·宰海卜兼任了伊本图伦庇护所居民的阿力姆（伊斯兰学者；复数：乌力马），以及负责这座前清真寺的瓦克夫（伊斯兰捐赠理事会）的纳兹尔（看护者）二职。最近有人试图闯入这座前清真寺偷走尼托克丽斯的腰带（这是兄弟会复活古代女王计划中的一个关键要素），他对此深感不安。宰海卜知道神话中神祇与他们仆从的存在，但认为他们是古兰经中提到的恶魔威胁的一种表现。他积极安排了对腰带的保护，但在他纯洁的信仰中，他并不知晓针对这个世界的危险实际上无处不在，且充满威胁。



- **形象描述**：宰海卜长了一张布满皱纹、忧心忡忡的面孔，白色的长胡须衬托着他的面容。他戴着一顶传统的白色伊斯兰盖帽（taqiyah）。
- **特质**：有耐心，温和，虔诚。
- **扮演引子**：如果调查员能和宰海卜成为朋友，那他会是一个坚定的盟友。但兄弟会意图夺回文物的企图愈发强烈，他也将处于致命的危险中。

埃米尔·威伯瑞博士，39岁，*警方鉴证专家*

- **联系**：被召来调查伊本图伦的学者遇袭后发现的不明组织（**警方调查**，第343页）。

前化学家出身的威伯瑞博士如今是一名警方鉴证专家，但他不确定自己是如何来到开罗的。在他看来，他被从家乡巴黎调来此处这件事要么是对他总是寻根问底的惩罚，要么是一个在充满挑战的环境下于这新领域留下自己印记的机会。不管怎样，毕竟来都来了，所以他最好还是充分利用这个机会吧。

- **形象描述**：从各方面看来都相貌平平，胡子修剪得整整齐齐，脸上一直挂着专注的神情（可能是由于他出于自负而不愿意戴眼镜导致的）。
- **特质**：好奇心强、顽固、矜持。
- **扮演引子**：守秘人应该决定是否让威伯瑞成为调查员的重要盟友。尽管他与奈杰尔·瓦西夫的性格完全不同，但这两个人也有可能有些交情。或者，他也可以成为一名不错的替补调查员人选。



克莱夫探险队

- **联系**：克莱夫博士给爱德华·加维根的电报（**卡莱尔文档：英格兰#5**）.
- **联系**：与阿里·卡福博士面谈（**埃及博物馆：女王尼托克丽斯**，第325页）。
- **联系**：与奈杰尔·瓦西夫面谈，并翻阅开罗公报的档案（**开罗公报**，第321页）。
- **联系**：见到简威廉·范·赫维伦后，他甚至可能为调查员提供介绍，但这或许会对他们产生不幸的影响（见可选支线**黑猫**，第326页）。

克莱夫探险队的成员有：亨利·克莱夫博士、马丁·温菲尔德、阿加莎·布罗德莫、詹姆斯·加德纳和乔安娜·施佩希特。

亨利·克莱夫博士，58岁，*考古学家与邪教徒*



探险队的队长克莱夫博士是一位出色的考古学家。每当身处体面的场合中，他都会表现出一副贵族似的慵懒。但实际上，克莱夫博士只是一介平民，他是约克郡一名贫穷校长家三兄弟中的小儿子。尽管克莱夫博士并不是黑法老兄弟会的祭司，但他还是拥有相当可观的魔法能力。

- **形象描述**：头发灰白，有着逐渐增高的发际线和浓密的胡子。经常能看到他挥舞一支装在象牙烟嘴里的香烟。
- **特质**：看起来很和善，不过他已经成为邪教徒35年了，而且长期陷于疯狂之中。他不喜欢别人质疑他的权威，尤其是那些他认为地位在自己之下的人。
- **扮演引子**：兄弟会的众多走狗之一，也是调查员的敌人。

马丁·温菲尔德，24岁，*考古学家、虐待狂与邪教徒*

温菲尔德有着广泛的人脉，他是一位英国议员的次子，也是另一名沦为黑法老兄弟会邪教徒的考古学家。不过由于他年轻且相对缺少经验，温菲尔德在英国分支的位阶不是很高。他喜欢对他人施加苦痛，还乐于从受害者口中榨取信息。尽管他对克莱夫的魔力心怀畏惧，但仍然认为博士的方式过于保守和拘谨。



- **形象描述**：他身材高挑精瘦，生着金发碧眼和形状突出的下巴与鼻子。他的唇边通常略带冷笑。
- **特质**：自以为是又恶毒，报复心强烈；嗜虐的暴徒和恶霸。（一个成功的**心理学**检定能发现他的的彬彬有礼不过是一种伪装，大部分时间他都几乎没法控制自己，而且他也容易发怒和施展暴力。）
- **扮演引子**：温菲尔德是个危险人物，是一个卑鄙而恶毒的敌人。

阿加莎·布罗德莫，67岁，*灵媒与潜在的盟友*

布罗德莫小姐是一个灵媒，她能够通过进入无意识状态来与死者的灵魂取得联系。预言尼托克丽斯将要复苏的噩梦使布罗德莫的精神备受折磨，在听闻克莱夫探险队计划挖掘米塞利诺斯（孟卡拉）金字塔后，为了说服他们离开埃及，她找到了探险队。她与克莱夫博士的第一次会面（在大英博物馆举办的一次演讲会上）就让布罗德莫相信博士的灵魂已经迷失在了黑暗中，而她阻挠邪恶女王重生的唯一希望，就是与探险队一起，找到某种驱散尼托克丽斯灵魂的方法。

对彭赫基金会来说，即使他们怀疑布罗德莫接近他们的真实动机，她的出现也恰逢其时。因此，尽管布罗德莫明显是探险队名单上一名奇怪的新成员，但鉴于她恰好符合探险队的要求，她还是被雇去陪同克莱夫前往埃及——她是令这名恐怖君主复活的引线（**尼托克丽斯女王的特殊仪式**，第358页）。随着木乃伊的失踪，布罗德莫担心尼托克丽斯的复苏已近在眼前，却没有意识到她自己在兄弟会的阴谋中扮演了重要角色。



作为一名灵媒，在适当的鼓励下，布罗德莫可能会为调查员举行一次围坐会（见**降灵会**，第213页，英格兰）。在这种情况下，她所预见之物总是会以同一句预言作为结尾："那曲折之物将击碎心灵，但却揭示了真理。白色的道路通向黑暗、光明和诱惑。"这直接指向了隐藏在达舒尔的曲折金字塔中（**曲折金字塔**，第364页）的奈亚拉托提普圣殿的入口。

- **形象描述**：尽管在埃及生活过一段时间，但她的脸依然很苍白。布罗德莫年长而富有教养。她长长的灰白头发在脖子后面整齐地盘起，她穿着宽松飘逸的衣服，戴着遮阳用的头巾和大草帽。布罗德莫总是戴着一些装饰性首饰，她的手指上佩着带有神秘符号的戒指。
- **特质**：看起来有些疯癫，但外表可能具有迷惑性。事实上，她坚定而狡猾，利用自己古怪的老太太形象作为完美的烟幕弹。
- **扮演引子**：由于布罗德莫害怕尼托克丽斯进入现代社会后可能会做些什么，因此，尽管她对神话和兄弟会一无所知，但布罗德莫还是可以成为调查员们潜在盟友，帮助他们揭示埃及沙漠中所发生之事的真相。考虑到她的职业，她可能会对调查员有所保留（见**降灵会**，第213页，英格兰）。但如果调查员嘲笑了她的才能，她便不会愿意与他们进一步打交道。如果她能活下来，布罗德莫或将成为一名有趣而不同寻常的替补调查员。

詹姆斯·加德纳，40岁，*考古学家与潜在的盟友*

加德纳是一位优秀的考古学家，深受卡尔·荣格理论的影响。他写了三本有关古埃及的书，但没有一本写得特别好或是特别受欢迎。加德纳认为狮身人面像所代表的人物之谜与古埃及一位不知名的统治者有关，早在黑法老出现前，这名统治者就占据了王位（当然，他错了）。

此外，加德纳提出了一个理论，他认为在狮身人面像之下甚至是更深处可能藏有一座地下迷宫，甚至可能是一整座城市。为了调查这项假说，他同意成为克莱夫探险队的一员。但不幸的是，他的这一推论基本无误（见**深入恐怖**，第349页）。

加德纳不是兄弟会成员，但得益于他的梦境研究和其他关于人类集体潜意识的神秘研究，他对神话所构成的可怕威胁略知一二。



克莱夫根据奈亚拉托提普的命令带上了加德纳，但神明没有透露其命令背后目的。沉浸在喜悦中的加德纳不知道自己被选中陪同探险队的原因，若他能知道，他会立刻从埃及脱身回到英格兰（尤其考虑到如今发掘工作已转移至孟菲斯，他已无法继续证实自己的理论）。

- **形象描述**：加德纳比他的同事马丁·温菲尔德更为矮壮，他打扮的像是典型的海外英国考古学家。
- **特质**：对事考虑周到，通常很友好，尽管目前发生在探险队周围的事件令他有些忧郁沮丧。
- **扮演引子**：一个有用的信息来源。在克莱夫探险队的成员中，除了布罗德莫小姐以外，加德纳是最有可能成为调查员有用同盟者的人。如果他活了下来，他也是一个潜在的替补调查员人选。

乔安娜·施佩希特，32岁，*考古学家和神秘主义者*

施佩希特小姐是克莱夫探险队的第四位考古学家，她有着惊人的解读象形文字能力，还精通各类编码和密码。除了拥有敏锐的智力外，她的身体也非常健康，她是一名狂热的体育爱好者，大多数情况下，她每天都会早早起床进行严格的锻炼，再洗个冷水澡。

施佩希特还是名有着一定声望的神秘主义者。为了于当下的痛苦现状中解救自己心爱的祖国，让德国在万国宝座上享有应得的地位，她开始寻求魔法造物。

她的神秘学研究表明，一位der volk（人民）的捍卫者即将出现，但她不确定那将会是谁。鉴于奈亚拉托提普的奴才们已经有了针对国家社会主义者的计划，所以只要有可能，他们就会尽量让施佩希特活下来。尽管奈亚拉托提普复活她的概率不大，但这种可能性仍然存在（如果这符合守秘人的目的）。

- **形象描述**：施佩希特小姐体格健美，皮肤晒得金黄。她喜欢穿马裤和定制的紧身衬衫，金色的卷发扎成了马尾辫。
- **特质**：冷漠而又专注，思维敏锐。她通常只有在谈论自己的酷爱的事物（古埃及和她对祖国的梦想）时才会活跃起来。
- **扮演引子**：尽管她可能不会太在意调查员（除非他们是德国人，或和她有同样的政治观点），但如果能让她相信卡莱尔探险队灼烧天空的计划会危及德国的未来，那么调查员最终有可能获得一个不太靠谱的盟友。如果需要的话，她还可以扮演一个道德观念模棱两可的替补调查员。



敌对方

奥马尔·沙克提，外表55岁，*富有的种植园主和大祭司*

- **联系**：沙克提给爱德华·加维根的信（**卡莱尔文档：英格兰#11**）。
- **联系**：加维根在米斯尔宅的收发货账本（**卡莱尔文档：英格兰#12**）。
- **联系**：与法拉兹·纳贾尔面谈（**纳贾尔的故事**，第316页）。
- **联系**：与访奈杰尔·瓦西夫面谈（**开罗公报**，第321页）。
- **联系**：阿哈·辛格的账本（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页，肯尼亚）。
- **联系**：在加维根给罗伯特·休斯顿的信中提到过（**卡莱尔文档：澳大利亚#4**）。
- **联系**：在罗伯特·休斯顿漫无边际的巨著《现实之神》里提到过（**卡莱尔文档：澳大利亚#5**）。
- **联系**：杰克·布雷迪会提到（**与杰克·布雷迪会面**，第577页，中国）。

这位强大的巫师控制着黑法老兄弟会——至少在整个埃及是如此——并且，他得到了奈亚拉托提普的直接援助和建议。尽管埃及人、英国人和法国人偶尔在报道中会提到沙克提，但每一例类似的报道都会以相关文件与其交叉参考对象在数月内被大火烧毁告终。一些附带的税收记录和财产契约仍然存在，但是任何有关奥马尔·沙克提的档案都不会留存太久。

开罗的黑道人士偶尔会私下议论他，但议论的内容和讨论其他成百上千的开罗商人没多少不同。在公众面前，沙克提先生是一位诚实的公民和精明的商人。他的举止无可挑剔，据说他还是埃及一个有权势的显赫家族中的末子。他能说一口流利的英语，以及包括中国普通话在内的许多其他语言。

这位开罗商人计划复活尼托克丽斯女王，这样她就可以带领兄弟会走向更辉煌的未来。尽管他的计划与卡莱尔探险队计划并不完全一致，但为了密切关注伦敦分部的动向，他还是不情愿地提供了支持。沙克提不喜欢爱德华·加维根，他很乐意看到后者垮台；尽管他训练过扎赫拉·沙菲克，但也不对她抱有信任——他怀疑，一旦沙菲克控制了伦敦方面，她的目光就将再次转向开罗。

沙克提曾经历多次转世，自人类起源开始，没有人见证的历史能比沙克提所见更为悠久。他喜欢作为人类的生活，他一直忠心地侍奉着神祇（尤其是奈亚拉托提普），因而如果他被杀死，神话诸神很可能再次将他复生。

我们不建议守秘人滥用沙克提所拥有的能力，但如果调查员坚持与他纠缠不休，那么就无需再手下留情。尽管沙克提确实在家里放了一把左轮手枪，但他不屑于使用武器。如果沙克提被杀死，他会立刻崩解成一堆尘土，所有目睹了这一场面的人都需要进行一次**理智**检定（1/1D6理智损失）。



- **形象描述**：沙克提身材圆润，性情温和。从表面上看，他是一名强健的55岁男子，但他的实际年龄要老得多——大概老那么上千岁。通常，他会随身带着他的猫海泰普（**人物与怪物：埃及**，第372页）。
- **特质**：狡诈无情，掌握的力量仅稍逊于神。
- **扮演引子**：到目前为止，他是调查员在本场战役中能遇到的最强大的对手之一。

沙瑞法·拉沃什，外表29岁，*复活的尼托克丽斯女王*

- **联系**：调查员可能会在吉萨金字塔下的仪式中见证她的复活（**尼托克丽斯女王的特殊仪式**，第358页）。

沙瑞法/尼托克丽斯花了几千年的时间穿越杜阿特（古埃及的冥界），她对现代世界的许多事物都不甚了解，但她学得很快。纵使经过了如此悠久的时光，那诸如欲望、贪婪、嫉妒、恐惧一类能够驱动人性的激情实质上并没有得到改变，她也没有失去那些用于操纵身边的人以取得自身最为渴望之物——权力——的能力。

沙瑞法/尼托克丽斯的目标是成为全球黑法老兄弟会的直接领导人，当古老众神回归之后，她的力量与势力范围便会继续增长。如果她被成功复活，在伦敦、肯尼亚、澳大利亚和中国章节都可以找到有关沙瑞法/尼托克丽斯在这场战役中所扮演角色的指引。



- **形象描述**：沙瑞法是一个非常迷人的女人，她有高高的颧骨和心形的脸部轮廓，生着高挺的鼻子和一对令人不安的灰绿色的眼睛。她深色的长发飘逸而卷曲，留着欧洲时下流行的发型，上面别着许多珠宝头饰。她的左臂上戴着埃及眼镜蛇手环（见**附录D：神话造物**，第652页）。

- **特质**：骄傲，诡计多端，但很活泼。
- **扮演引子**：取决于守秘人如何使用沙瑞法/尼托克丽斯，她可能会成为一个难以预料的强大盟友或致命敌人。

次要NPC

瓦西塔的努里，年龄不明，*光与暗之眼的守护者*

- **联系**：法拉兹·纳贾尔推荐的神秘学家（**纳贾尔的故事**，第316页）。
- **联系**：沃伦·贝萨特的自述（**卡莱尔文档：埃及#1**）。

努里和她的儿子奥贝德因多次违抗黑法老兄弟会而受到了严厉的惩罚，他们在瓦西塔镇过着极度贫困的日子。



- **形象描述**：比她的实际年龄看起来年老得多，她的双手和大部分下巴都被烧掉了（0/1D3理智损失）。
- **特质**：她已经疯了，但决心要守护光与暗之眼，直到她所知的那些命中注定之人来到她面前索取它。
- **扮演引子**：由于她身受重伤，除了交出她所拥有的那一半光与暗之眼外，努里几乎无能为力。

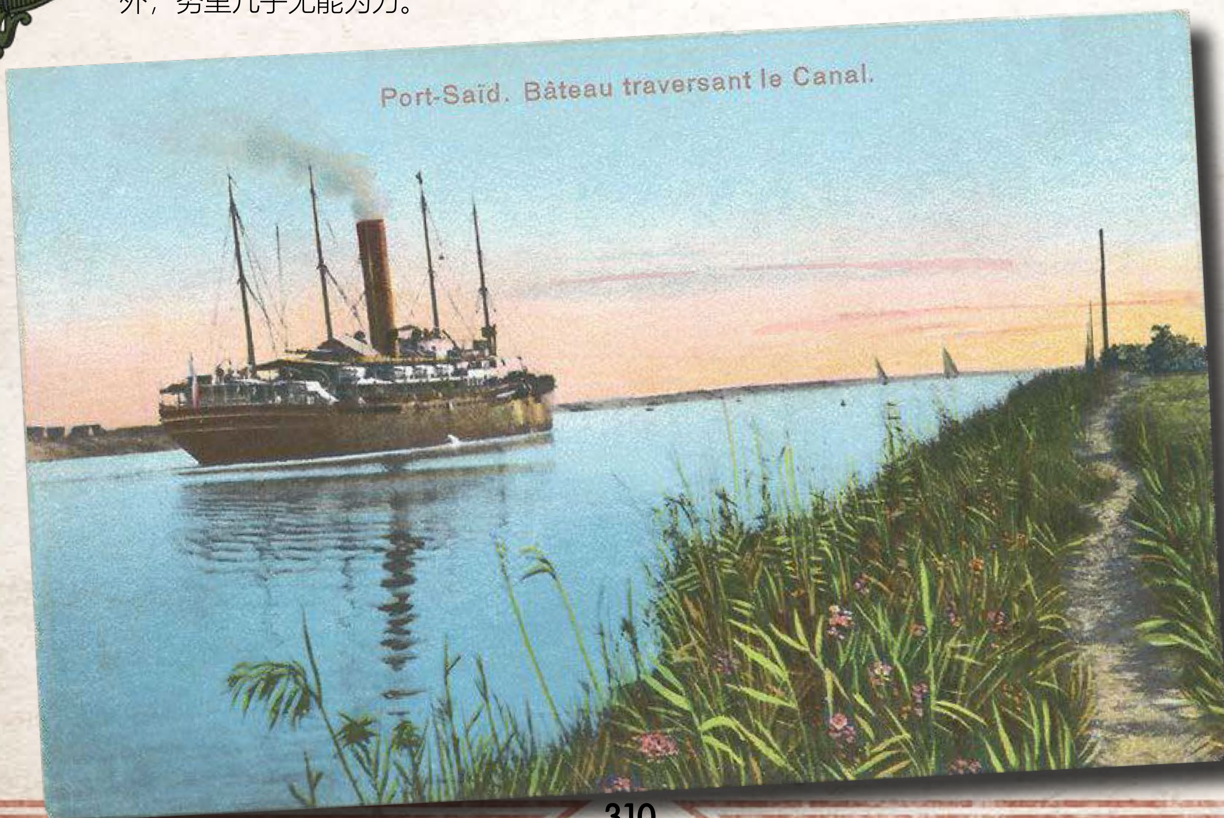
梅西姆·艾佛提，90岁，*阿克马拉之剑持有者与潜在盟友*

联系：在调查员访问伊本图伦清真寺期间与他们会面（**大胆盗窃**，第340页）。

年迈的艾佛提身材枯瘦，即便他的行动已经随着年龄的增长而变得迟缓，他仍然保持着履行职责的力量和决心。 他是一名虔诚的阿力姆，也是尼托克丽斯腰带那令人畏惧的守护者，艾佛提是阿克马拉之剑的使用者，这把神奇的弯刀诞生于数世纪之前，用以惩戒那些凡俗或异维度的生物。

- **形象描述**：他的秃头被一顶伊斯兰盖帽所遮挡，留有整齐的白胡须，这名老人的眼神熠熠发光。
- **特质**：勇敢、坚定、智慧，善于辨识他人的品性。
- **扮演引子**：倘若能让他相信危险即将来临，他便能成为一同对抗奥马尔·沙克提和兄弟会的潜在盟友。





塞得港的明信片

城市之母

在这里，调查员见识到了这座最古老的大都市中的危险与乐趣。

可选场景：刚下船

如果守秘人希望进一步强调埃及的危险与混乱，本节为此提供了一项额外遭遇。本遭遇可以发生于调查员刚刚抵达埃及时（可能是塞得港或亚历山大港），也可能发生在他们抵达开罗火车站时。

如果调查员在抵达埃及之前曾与英格兰兄弟会发生过冲突，特别是假如他们带着一些这支邪教的神话造物或书籍逃跑了，埃及兄弟会（可能会）在调查员抵达前就得知了这件事。在此情况下，用**普通兄弟会邪教徒**（第379页）替换本节中的恶棍。即便调查员试图避免或调和这种情况带来的影响，奥马尔·沙克提手下的邪教徒也会继续跟踪他们，或是搜查他们的房间，等等。如果调查员没有与英格兰兄弟会发生过冲突，那么直到他们的活动影响到邪教事务之前，兄弟会都不会注意到他们。

又或者，这是一个介绍哈基姆和他讨厌的朋友的机会（**关于哈基姆**，第315页）。不像南方酒店的"员工"，哈基姆和他的亲信不会把调查员带去任何酒店，只会把他们带去最近的僻静巷子，以便实施抢劫。

接驾

除非调查员有先见之明地为自己安排了一家有声望的酒店，比如开罗的谢菲德酒店或塞米拉米斯酒店，否则不太可能会有代理人在码头或车站迎接，也不会有值得信赖的行李搬运工候着他们。骗子和无赖在这座城市忙碌喧嚣的人群和熙攘困惑的到访者间蹲守，寻找着窃走那些粗心大意之人行李的机会；或是等待引诱他们去某些乌烟瘴气的酒店，好让那儿的工作人员趁他们休息时翻弄那些行李。

调查员一踏上码头或站台，就会被一群人围住——有些人穿着西式服装，另一些人穿着传统的阿拉伯长袍——所有人都挥舞着传单，宣传着他们的酒店或宾馆。一个有着显眼高个子和一头蓬乱棕发的年轻人走近了他们，与其他叫嚷者不同，他身着西式服装时看起来相当时髦讲究。他微微鞠躬，用几乎完美的英语（或法语，如果这是调查员通用的主要语言的话）向他们致辞。

"日安，欢迎来到埃及。我叫伊比·穆萨。如果几位还没有安排住宿，能否让我为你们推荐南方酒店？请允许我为你们托运行李。"

这位衣着考究的男子没有等调查员回答，就示意一群男孩去抢他们的行李，随后便以伊比为首，这群人转头冲进了人群。如果调查员反对这个"提议"，成功的困难DEX检定可以让灵敏的调查员在男孩们带走行李之前抢回他们的物品，否则伊比和男孩们就会拿着行李消失在人群中。

如果调查员想追上男孩们和他们的行李，守秘人可以把这个场景构筑成一个简短的追逐轮。需要注意的是，如果调查员追上了那个帮他们提行李的男孩，他们可以通过STR对抗把他们的行李从那个流浪儿手上抢回来。

如果进入追逐轮，有很多障碍物可以让追逐变得更加生动：街道显然非常繁忙，常见的障碍物包括满是人群和动物而拥挤的街道、翻倒的市场摊位，以及脚下因动物（和人类）排泄物而湿滑的道路。

如果他们跟丢了这些男孩，在这片拥挤和混乱中试图呼叫警察是没有意义的，向当局报告这些小偷也是如此。调查员们的投诉得到的回应是警察的耸肩，他们建议调查员们在提出正式申诉之前，至少应该先去看看南方酒店是否真的存在。另一种情况，如果调查员决定追踪伊比和他的团伙，他们最终会抵达一家距码头或车站不远的宾馆：南方酒店。这些男孩并不是真的在偷行李，尽管对于新来的外国人来说，看起来没什么区别！残酷的守秘人可以要求任由自己的包被人拿走的调查员进行**幸运**检定：检定失败则他们的行李（和那个拿着行李的男孩）并没有到达酒店，行李已经被偷走了。

请参阅第373页**人物与怪物：埃及**中**伊比·穆萨**的个人资料和**强盗**的数据。

追逐顺序快速参考

伊比·穆萨和他的同伙

CON 50　DEX 50　STR 45　基础MOV 7

技能：攀爬50%，跳跃50%，潜行45%

南方酒店

在这里的居民搬到更加繁华的地方之前，此地曾经是一个相对繁荣的地区，坐落于此的南方酒店显然已经风光不再。尽管它的窗户很干净，台阶刚刚擦过，但酒店油漆剥落，窗帘也褪了色。总的来说，宾馆散发出一种褪色的萧条气息。

大厅内的的装修风格看上去已经过时了四十多年，一位身材苗条、欧洲血统的中年妇女站在接待台后。她有着一种褪了色的优雅气质，穿着多年来精心保养的优质衣服。她棕黄色的头发紧紧扎成发髻，鼻梁上架着一副眼镜（纯粹是为了装饰）。她挂着一副冷淡的笑脸，向刚进来的人们打招呼："你们好（Bonjour）！"

- 如果调查员能追上伊比和男孩们，会发现他们就在场。伊比向这位女士介绍调查员，称他们为"贵宾"。如果调查员没有反驳他，那个女人会自我介绍称自己是酒店的女经理帕坦奥德夫人，随后便会开始为调查员们办理入住登记手续。如果调查员拒绝这个提议，他们可以自由离开。
- 如果调查员在寻找丢失行李的过程中于伊比和男孩们之后到达酒店，帕坦奥德夫人会为造成的误会道歉，并试图说服他们留下来——毕竟他们来都来了，还带着行李。伊比和男孩们带着行李一起站在桌子旁边，期待着小费。如果调查员拒绝，帕坦奥德夫人叹了口气，伊比满面愁容。

现在你们明白了……

如果调查员接受帕坦奥德夫人提供的食宿，伊比就会带他们去楼上的房间。尽管调查员显然是这旅店仅有的客人，但他们的房间彼此并不相邻。并且，如果调查员队伍的人数多于四人，他们会发现他们至少有一半的房间被安排在不同的楼层。

尽管调查员的房间被打扫得很干净，但它们看起来和旅馆的其他房间一样陈旧。房间里除了一张床和一个配有瓷碗和水壶的盥洗台外，只有一把柳条椅、一个大衣柜、一个抽屉柜和一张床头桌，桌上放着一盏看上去相当破旧的电灯。

如果调查员在伊比离开后还能镇定自若地检查房间，成功的侦查检定可以让他们在每个衣柜的后面发现一块可以滑动的木板，通过这块木板穿过墙壁，可以进入隔壁空房间的衣柜里。

另一方面，如果调查员没有搜查自己的房间，他们首先发现的潜在问题可能便是自己的小物件开始消失了。这种情况可能发生在他们外出进城，追踪埃利亚斯的踪迹时，也可能发生在夜间。小偷们会试图趁调查员睡着时偷袭。

成功的**聆听**检定可以让熟睡的调查员注意到衣柜门打开和有人在他们的屋里走动的声音。随后成功的困难**侦查**检定可以让调查员确定对方在黑暗的室内的具体位置。当然，如果调查员摸索床头灯的开关，不需要进行检定，但是在入侵者成功逃离前打开开关需要成功的DEX检定。

只要调查员开始反抗，入侵者就会逃跑，他们要么穿过衣柜，要么会从房间的正门逃离。如果调查员在此之前能够冷静地锁上门（在陌生的城市，这通常是很好的防范措施），那么小偷很可能会被逼入绝境。他们并不是真的想伤害调查员，只是想就此逃离，并见机行事（尽管他们准备了一把刀，以防万一）。

被揭开面具的小偷正是之前"帮助"搬运行李的男孩之一。得知此时的帕坦奥德夫人或伊比会表现出震惊和感叹，尽管成功的**心理学**检定会清楚地揭示，这两人对旅馆内发生的事情心知肚明。

由调查员决定是否向当地警方报告此事，或者仅仅满足于找回丢失的物品。不管怎样，调查员不大可能会希望继续留在这儿，当下他们要做的就是（在大半夜）去其他地方再找一处声誉良好的住处。谢菲德酒店、塞米拉米斯酒店（面向财力雄厚的人）、萨沃伊大陆酒店（面向预算较低的人），或者提供床位和早餐服务的北方酒店或巴黎酒店都属于"安全的"酒店。

只要调查员离开了南方酒店，他们就不会再受到帕坦奥德夫人的小团伙的注意，可以继续追查他们来之不易的线索。

法拉兹·纳贾尔的几家店铺

调查员于此遇到了不幸的开罗古董商，并试图了解他的秘密。

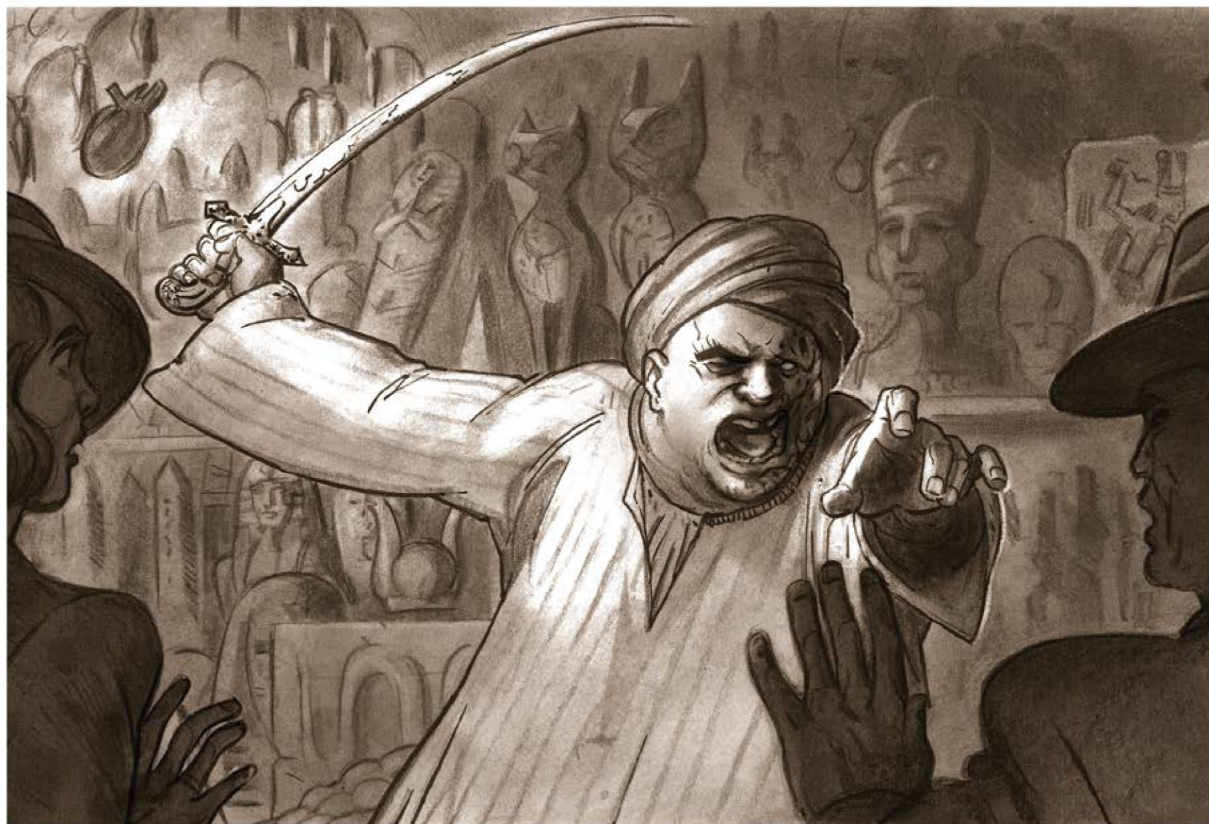
- **联系**：杰克逊·埃利亚斯获得的一封信，信由沃伦·贝萨特写给罗杰·卡莱尔，涉及古埃及文物的销售问题（**卡莱尔文档：美国#1**）。
- **联系**：沃伦·贝萨特的声明（**卡莱尔文档：埃及#1**）。
- **联系**：杰克·布雷迪会在自述中提到（**卡莱尔文档：中国#8**）。

从杰克逊·埃利亚斯拥有的信件（**卡莱尔文档：美国#1**）中，调查员得知法拉兹·纳贾尔在胡狼街上有一家店铺。街道坐落在老城区，是洛夫克拉夫特想象中的那种“散发着芳香秘密的窄巷”。

想要找到它并不是一件容易的事。在这一时期，开罗没有完整的街道地图，一部分原因在于这座城市的人口在近二十年里几乎翻了一番。虽然这一时期有电话簿，但是拥有电话的人太少了，所以这些列表也不能作为什么有用的调查工具。商业注册信息和纳税名单可以成为潜在资源，它们都由阿拉伯语写成，但是可能存在的语言壁垒和申请调取档案的难度都让这些信息的发掘工作对普通浏览者而言相当棘手。

雇佣一个会阿拉伯语的导游是当前最明智的选择。那些最好的酒店，比如谢菲德酒店，可以为调查员推荐短期的、有信誉的导游。他们熟悉这座城市，也不太可能会在阴暗的巷子里抢劫他们。如果调查员没有住在这类酒店里，他们也可以选择在街上雇佣一名导游——这通常有风险。下文的**导游**边栏里例举了两名这样的导游，还列出了一个更值得信赖的选择。

如果调查员明智地选择了雇佣导游，导游会在半小时内把他们带到胡狼街。如果只靠他们自己找路，他们需要花费一天或更多的时间来找到它。不幸的是，等他们找到了这条街，他们会得知法拉兹·纳贾尔以前的店铺已经被烧毁，只留遍地瓦砾。当地人每次经过这里都会祈求安拉保佑，在这个极其拥挤的街区里，没有人愿意在此处重修一座建筑。根据当地的流言所说，五六年前，一个可怕的恶魔来到这家商店，点燃了它。



法拉兹·纳贾尔不喜欢在他的古董店与人对峙

守秘人提示：这是真的，恶魔是一个由黑法老兄弟会召唤的炎之精。这是纳贾尔偷走了邪教的神话造物，将它们卖给罗杰·卡莱尔带来的惩罚。

询问警方后，调查员可以确认此地发生了火灾，但他们觉得恶魔的传言都是胡说八道，坚称火灾是油灯引起的。如果去查阅开罗公报的备份档案（**卡莱尔文档：埃及#3**），调查员会发现档案不仅证实了警方对事件的说法，还能确认火灾发生的日期为1919年3月下旬。

然而，并非一切都被毁了。如果调查员询问胡狼街的店主，他们可以得知，尽管法拉兹·纳贾尔的店铺被毁，但他本人幸存了下来，只是遭到了重度烧伤。之后，他在沙里亚·穆士奇大集市附近一处名为汗·哈利利的古老市场开了一家新店。慷慨提供一些金钱可以帮助调查员从店主嘴里撬出这些信息（如果他们理解得有点慢，可以由他们的导游提醒他们）。被问到的每个人都只愿意低声谈论纳贾尔，他们坚信他被诅咒了，每次提到他的名字都会做出防御邪恶之眼的手势。

又或者，如果调查员愿意恭敬地向当局寻求帮助（也许是埃及博物馆的人，比如阿里·卡福博士（**出场人物：埃及**，第306页）、埃及外交部、美国或英国领事馆），他们的联络人会提示，所有古董交易商都必须得到政府的许可，因此纳贾尔的姓名和地址一定在某个地方有登记存档。附近的警察局总部就是这样一个地方，衣着得体、彬彬有礼的游客总能在那里得到帮助。档案中的地址在陶瓷街——老城迷宫中靠近汗·哈利利集市的一个地方。

陶瓷街

在十几家陶器店中间，有一处门窗上清楚地用阿拉伯语写着"法拉兹·纳贾尔"，还有英语写的"古玩"，和法语的"古董店"。楼上耸立着几层公寓。推开大门，这家由纳贾尔独自经营的店内堆满了商品。一扇挂着帘子的门通向屋后纳贾尔的住所。商店里没有任何与神秘学有关或带有神话性质的物品，也没有调查员感兴趣的东西，除非他们想买一件俗气的纪念品。

纳贾尔满是期待地在新来的客人身边徘徊，鼓励他们更近距离地观察他"华丽而古老的陶器"，而且时刻不让自己满是疤痕的脸朝向他们。他最开始表现得谄媚而亲切，但一提到卡莱尔探险队，他的眼睛就鼓了起来，变得语无伦次和哽咽。他会试图把调查员赶出商店，然后在他们身后锁上门窗。他现在深知兄弟会的力量，害怕再次和邪教扯上关系。

如果调查员坚持拒绝离开，纳贾尔就会从箱子里拿出一把镶有宝石的漂亮弯刀，在调查员面前挥动。他会用阿拉伯语大声咒骂他们与某头患病的骆驼有染（不需要进行语言检定——他的语调就足以让在场的每个人明白，他所说的话远非愉快或恭维的内容，即使他们无法理解其确切含义）。

成功的困难**取悦**，**话术**或**说服**检定能使愤怒的店主平静下来。如果调查员乐意提供大量现金，检定的难度就会降低到常规。再三犹豫之后，纳贾尔最终会邀请他们晚些时候在附近的侯赛因清真寺见面，在那里他们可以更自由地交谈（**纳贾尔的故事**，第316页）。然而，如果调查员试图使用**恐吓**（这不起作用，因为比起调查员可以做出的任何威胁，他更害怕兄弟会），或者孤注一掷失败，纳贾尔就会大声呼救，哭诉这些被诅咒的外国人正试图抢劫他。

一群面带愠色、目光不善的当地居民几乎立刻出现，而且调查员逗留的时间越长，人数就会越多。如果他们不能小心谨慎地逃离这境况，居民们就会用凿子攻击调查员，踢打他们，并对他们吐唾沫，每一种攻击都会附带造成1D2的伤害。除了身体上的伤害，如果他们的困难**侦查**检定失败，混杂在人群中伺机下手的小偷就会顺走他们的钱包、护照、钱、信用证、戒指和怀表（如果检定成功，调查员就能意识到发生了什么，得以全身而退）。

其他的策略

如果调查员对法拉兹·纳贾尔最初接触遭到了拒绝，他们还有补救的办法。如果他们过一段时间再回来，留下一段时间等路人散去，他们就会看到纳贾尔关掉店门，然后启程前往费莎维咖啡馆（据说是开罗最古老的咖啡馆），这家咖啡馆位于市场入口附近，挨着侯赛因清真寺。

纳贾尔每天都会去费莎维咖啡馆品尝一杯薄荷茶，然后虔诚地走到侯赛因清真寺做晚祷。自从与死神擦肩而过后，他变成了一个虔诚的人。如果调查员现在接近他，提供一些金钱就可能免遭他愤怒的反驳。接着再请他几杯薄荷茶，在进一步的哄劝下，通过成功的常规难度**说服**，**话术**或**取悦**检定能够说服纳贾尔邀请他们在清真寺与他谈话。

导游

出人意料的是，在开罗雇佣一名导游的开销并不取决于导游对城市的了解程度，而是取决于他们说英语或其他"有用的"欧洲语言（如法语）的能力。调查员可以从那些高档酒店的门房Z那里可以获得可信赖的、有执照的导游名单，他们薪水通常是按小时或按天计算的。

导游不论是对于穿梭于令人眼花缭乱的老城区，与当地店主和商人协商交易，还是租用交通工具而言都是必不可少的。调查员可以尝试自己做这些事，但是任何相关的检定都会提升到困难难度——即使他们有足够的阿拉伯语能力来表达自己的意思。

如果没有导游，守秘人有权要求调查员进行**人类学**、**考古学**、**历史**或**法律**检定，来帮助他们在开罗美丽且充满异国情调、令人眼花缭乱的街道上穿行。

值得信赖的选择

虽然调查员所在酒店的门房会很乐意为他们安排一位导游，但他手下所有的导游似乎都有任务在身，无法一次工作数小时。如果调查员能接受这一点，他们随后就会被介绍给萨利姆·尼扎泽。萨利姆的家人世世代代都是导游。与他的许多"同事"不同，他认真对待自己的职业，一丝不苟，诚实而坦率。他在埃及境内游历过很多地方，对开罗了如指掌。参照**人物与怪物**，第373页，萨利姆·尼扎泽的个人资料。

在街上

除非调查员已经有自己的导游陪同，否则每当他们踏出酒店，就会有两个看起来像导游的人坚持主动向调查员推荐自己。其中一人叫哈基姆，他大约20岁，强壮而自信，英语说得还可以。如果队伍中有女调查员，他会肆无忌惮地和她们调情。另一个是乞丐男孩马哈茂德，他大约十一二岁，动作敏捷，机灵能干，是个精明的骗子，而且英语说得还可以。

关于哈基姆

哈基姆承诺提供各种信息和服务，但他只是想要更多的钱。他可能是最坏的那种导游，那种会败坏其他所有同行名声的人。他打算引诱调查员到一个安静的小巷，那里蛰伏着三个他的同伙，打算用刀威胁并抢劫他们（通俗游戏中的人数会翻倍）。如果调查员没有反抗，这些人会匆忙拿走他们想要的东西，然后消失。如果遇到抵抗，强盗们就会变得愤怒，并试图用武力夺取他们想要的东西。关于数据，参照**强盗**的数据（第373页）。

关于马哈茂德

作为一个孤儿，马哈茂德自有记忆以来一直靠自己的智慧生活。他无亲无故，他曾几年来在每天晚上替一个小贵族照看花园里的花草和水果来获得睡觉的地方和一顿简单的饭。但是现在他的雇主死了，贵族的一个女儿赶走了这个肮脏的乞丐男孩。马哈茂德一直在考虑去卖淫，为了得到一顿饭，他曾和一个臭名昭著的皮条客调了几次情。马哈茂德机智、大胆，认识（或者说知道）数百个能派上用场的开罗人，但他所知的其实并没有自己认为的那么多。他对旧城非常熟悉，也知道从谁那里可以得到可靠的答案——他掌握着这个拥挤的城市中那些令人敬畏的知识。

如果受雇于调查员，马哈茂德会在一定限度内忠实地为他们服务。他喜欢挣多少花多少，所以只要调查员一给他钱，他就会消失，直到把钱花光。他会以每小时4毕阿士特（一天24小时）的速度把收入花在食物和衣服上——这是他几乎无法理解的奢侈程度。如果守秘人愿意，他也会在自己被需要时立刻出现。

马哈茂德知道，到目前为止，他还没有切身实地的受过什么伤害，但他也明白自己正过着朝不保夕的日子。如果调查员过于宠爱他，他会竭尽全力让调查员将自己留在身边。不幸的是，与铤而走险的克苏鲁的呼唤调查员为伴可能会让马哈茂德像开罗街头的穷人一样快速地走向灭亡。也许对马哈茂德而言，最幸福的命运就是被奈杰尔·瓦西夫（**开罗公报**，第321页）收养或保护，守秘人可以从吉卜林的《基姆》里认识到这种关系。另外，通过一些调整，马哈茂德也可以成为替补调查员。

如果调查员之前把试图与担惊受怕的店主交谈的努力搞得一团糟，那么他们还有一个选择，就是跟踪纳贾尔前往清真寺，并与他对质。然而，在信众祈祷的过程中打断他们，往好了说可能会遭人愤恨，往坏了说，可能会引发众怒，这可能会导致警方基于保护的目的而将调查员拘留。

纳贾尔的故事

在调查员说服纳贾尔和他们谈话后，他会在侯赛因清真寺的一个小房间里安排一次会面。 在这些日子里，他觉得在安拉的圣地上最为安全。他把会面安排在午餐时间（下午1-2点），那时开罗所有的商店都关门了。纳贾尔在清真寺一侧和调查员见面，带领他们穿过几条短小的走廊，来到了一个安静的房间。

根据纳贾尔的说法，罗杰·卡莱尔想了解黑法老的信息。据推测，第四王朝的第一任法老斯尼夫鲁结束了黑法老的统治。纳贾尔得到了一些与黑法老有关的物品，他通过卡莱尔的代理人沃伦·贝萨特把这些物品交给了卡莱尔。尽管在那之前他为贝萨特工作过很多次，但自从他交出那些造物之后，他就再也没有和那个法国人说过话，也不知道在哪里可以找到他。

在他卖给贝萨特的物品中，有一份古老的卷轴，上面详细描述了一座无名金字塔中一个密室的入口，据说黑法老就埋葬在这个密室里；一尊黑法老半身像（现在放在英格兰埃塞克斯郡，爱德华·加维根的秘密工作室里，如果调查员去过米斯尔宅，他们可能见过它。秘密工作室，第275页，英格兰）；一个小鼓，上面有一些奇怪的符号，据说象征着神秘力量； 还有一个奇怪的圆环，上面镶嵌着一枚大锆石，据说是黑法老的王冠，也是他战胜死亡的钥匙（实际上是尼托克丽斯的王冠——不是纳贾尔所称的这个）。

成功的心理学检定表明，故事背后远比表面上看到的要复杂。继续逼问纳贾尔能让他进一步承认，这些文物是他从当地商人奥马尔·沙克提家里偷来的。在沃伦·贝萨特代表罗杰·卡莱尔找到纳贾尔之后，他就听说了这些物品存在的传闻。直到后来他才发现沙克提还是埃及黑法老兄弟会的大祭司。他听说过这个邪教，但从不相信这种无稽之谈，直到他们开始跟踪他。

守秘人提示：尽管兄弟会在发现纳贾尔的身份后立即追踪到了他，但在与沃伦·贝萨特打交道时，沙克提没有采取行动。因为奈亚拉托提普承诺，一旦贝萨特失去利用价值，这位傲慢的法国人将因其罪行受到相应的惩罚。

尽管纳贾尔竭力避开兄弟会，但他声称最近又有新流言传到了他耳朵里，说这个邪教组织参与了一起木乃伊盗窃案，盗走的正是最近正在孟菲斯进行挖掘作业的克莱夫探险队（**克莱夫探险队**，第307页）失窃的那具木乃伊。他还听说兄弟会想要得到伊本图伦清真寺里的某样东西，但他不清楚是什么，也不知道兄弟会为什么想要它。但可以肯定的是，这绝不是为了什么崇高的目的。

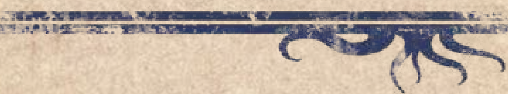
如果调查员真的想了解更多关于黑法老和他的邪教有关的神秘事务，纳贾尔建议他们应该去找一个名为努里的智慧老妇，她住在美杜姆金字塔的东南方向大约7英里（11公里）处的瓦西塔镇。他确信她的儿子在卡莱尔探险队驻扎期间曾为他们工作过，尽管他不记得那个人的名字（**瓦西塔的努里**，第320页；纳贾尔不知道这位老妇人也因兄弟会遭受了可怕的创伤，难以再告诉来访者任何事情）。

这就是法拉兹·纳贾尔所知道的一切，事实可能证明，他最明智的做法就是把这一切都藏在心里。如果兄弟会在调查员与纳贾尔接触时尾随了他们，那么在纳贾尔在向调查员提供信息后不久就会惨遭谋杀，显然他没有吸取第一次的教训。



通俗调整：纳贾尔遇袭

如果英雄们已经被邪教跟踪，那么对纳贾尔的袭击可能会发生在英雄们正同他交谈之时。一旦纳贾尔将重要线索转达给英雄，邪教徒就会出现并发起突然袭击。他们的目标是杀死纳贾尔，但伤到或是杀死英雄都能获得额外的奖励。只要纳贾尔一死或身受重伤，他们就会四散逃走。如果有邪教徒被俘，他们会保持沉默，因为比起英雄们，他们更畏惧沙克提。此处使用第379页的**普通兄弟会邪教徒（埃及）**数据，其人数是英雄与纳贾尔加起来的两倍。



颓废的代理人

调查员发现了更多有关卡莱尔探险队在埃及期间的黑暗秘密。但是沃伦·贝萨特的话值得信任吗？

- **联系**：给罗杰·卡莱尔写了一封信，信中提到了法拉兹·纳贾尔（**卡莱尔文档：美国#1**）。
- **联系**：罗杰·卡莱尔的姐姐艾丽卡（**采访艾丽卡**，第133页，美国）、法拉兹·纳贾尔和杰克·布雷迪确认他是卡莱尔的代理人（**纳贾尔的故事**，第316页，以及**卡莱尔文档：中国#8**）。

要找到罗杰·卡莱尔的前代理人沃伦·贝萨特并不难。调查员可以去法国大使办公室或警察总局（靠近艾兹拜基耶花园的一个虚构的警察局）问到他的地址。调查员可以在这两处地点打听到贝萨特目前位于红巷（the Drab al-Ahmer）蝎子街的红门的地址。红巷是位于老城区沙里亚·穆士奇沿线的另一个集市。

无论是大使的工作人员还是警方，他们都不愿意在没有任何解释的情况下提供贝萨特的联系方式。调查员必须找出一个煞有其事的理由来解释他们寻找贝萨特的原因，然后由守秘人决定他们的理由是否合理，并判定贿赂或某些谨慎的施压手段（使用适当的社交技能检定）是否有助于推动事情的进展。

红巷

蝎子街上唯一的红色门通往一家服装店，店主名叫阿布·乌德赫，他否认贝萨特住在那里——这是他们之间的约定，因为贝萨特不想被人发现。成功的**心理学**检定能够表明阿布在撒谎，他甚至偷偷瞥了一眼商店后方挂着帘子的拱门，而它正通向贝萨特藏身的小房间的入口。

如果调查员决定不揭露乌德赫的虚张声势，他们可以监视这家商店，看看贝萨特是否会露面。如果他们在晚上8点左右监视商店，他们会看到一个奇怪的、裹得严严实实的身影出门吃饭。从他的身高来看，这个人肯定不是乌德赫，只能是那个前代理人。要在大街上拦住贝萨特并不是一件容易的事，贝萨特在沙漠中目睹的一切（**卡莱尔文档：埃及#1**）让他患上了功能性精神失常，只有通过成功的**恐吓**检定才能让他开口说话。否则他就会跑开，这将引发一场追逐。



卡莱尔文档 埃及#1

“大概是五、六年前的1月，或者是2月，一位律师联系了我。我答应他出任美国有钱人罗杰·卡莱尔先生的采购代理人。按照卡莱尔先生的书面指示，我从一个名为法拉兹·纳贾尔的古董商那儿买了一些工艺品，用非法手段将它们运出埃及，交给了伦敦的彭赫基金会。我想那是四月上旬，所以他们从纽约来这的时候，那些文物就已经运到了。我只知道那些工艺品很古老，但仅此而已。

卡莱尔探险队来到埃及的时候是五月，是吧？我见到了他们，安排好了他们所有的设备和许可，他们邀请我和他们同行，以防在当地遇到某些困难。他们主要的挖掘点在达舒尔，在曲折金字塔那一带。

在达舒尔的某一天，杰克·布雷迪过来找我，告诉我卡莱尔、海帕蒂亚·马斯特斯、奥布里爵士和休斯顿医生在进入曲折金字塔之后消失了。布雷迪大发雷霆，怀疑这是一起谋杀——因为挖掘者们已经逃离了现场，发掘工作也陷入停滞。我们不知道如何是好，所以我们……喝醉了。

第二天早上，卡莱尔和其他人再次出现了。他们激动于什么惊人的发现，但是不肯说那究竟是什么。奥布里爵士是个守口如瓶的恶魔，因此我也什么都没能得知。他们所有人都变了，以一种难以形容的方式变了，但并不是向着好的方向。我没有继续追问下去。

那天晚上，一个埃及老妇找到了我。她说她的儿子是那些挖掘者之一；她说那些挖掘者逃跑的原因是卡莱尔和其他人与一个名为黑风信使的上古恶灵勾结在了一起；她说她可以感觉到，除了我和布雷迪外，那些欧洲人的灵魂都迷失了。如果我想要证据，就在月朔前一日的夜晚，月亮最为细长之时前往美杜姆的崩解金字塔。上帝保佑，我去了！

我乘了一辆卡车，假装要去开罗宜人的街区度过一夜。但实际上，我向南开了二十英里，抵达了美杜姆，并藏匿在她所说的地方。在午夜的黑暗中，我看到卡莱尔与其他人和上百名疯子一起在淫秽的仪式中作乐。那一片沙漠仿佛获得了生命，向着金字塔的残骸匍匐起伏而去。令我恐惧的是，那石头废墟本身也化作了一个骨瘦如柴，眼睛凸起的东西！

诡异的生物从沙中浮现，抓住了那些舞动的仪式参与者，一个接一个地撕裂了他们的咽喉。它们杀掉了所有人，最后只留下了那些欧洲人和另一个身着长袍的司祭。

沙中又有什么东西耸现了，它有着大象的体型，但生着五个毛发蓬乱的脑袋。我旋即意识到它为何物，但只有疯子才会谈及那东西！我见它从沙中升起，在一阵狼吞虎咽中，将所有被撕裂的尸体一口吞下。在沙漠血染的恶臭中，只剩下了五个活人。

我晕了过去。醒来的时候，我发现自己游荡进了沙漠。更深的恐惧等待着我。我在黎明前跌跌撞撞地爬上沙丘，在原处，我看见了无数的黑斯芬克斯，它们一个接一个，排列整齐，等待着疯狂的时刻到来，它们将涌现，吞噬整个世界！我再一次晕了过　去，这一次，我昏迷了好几个月。

那个人找到了我。他和他的母亲照顾了我这个盲目且漂泊不定的人两年。最终，我回到了开罗。但是我开始做梦！现在只有大麻能帮到我，或者鸦片，如果能找到鸦片的话。我手头的存货所剩不多了，但是一旦离开它我的生活就只剩下煎熬。好心人，能不能劳驾你们帮帮我？只有那些强力的毒品才能让我远离那样的疯狂。一切，我的一切都迷失了。我们毫无希望。他们蛰伏着，他们无所不在。

你要不要和我一起抽一管？抽吗？”

追逐顺序快速参考

沃伦·贝萨特

CON 40　DEX 35　STR 20　基础MOV 7

技能：攀爬35%，跳跃30%，潜行40%

如果贝萨特想办法从调查员那里逃走了，他会绕道回到乌德赫的商店，直到第二天早上才会再次出来。调查员很容易就能再次寻着他的踪迹。如果贝萨特被抓住，他就会哭哭啼啼的，但所幸他不会大声呼救，只会做些无力的抵抗。贝萨特只象征性地挣扎了一会，就让调查员把他带回了自己肮脏的房间。

或者，如果调查员们希望强行闯入后方的房间去见贝萨特，乌德赫不会采取任何措施来阻止他们。他不是特别喜欢那个法国人和他邋遢的习惯，也对他的命运毫不关心。乌德赫是个理智的人，不会去挺身阻拦这群意志坚定的家伙。

和沃伦·贝萨特的谈话

商店后面的房间很小，一张脏兮兮的床、两个肮脏的垫子和一张虫蛀的矮桌几乎占满了里头的全部空间。贝萨特一进入房间（如果他之前没有待在房间里的话）就会猛地跳上床，用疯狂的眼神瞪着来访者，这让调查员无处落座。

质问这个精神失常的男人远没有那么容易。这个散漫混乱的人似乎和他写给卡莱尔的信中，以及那些在1919年的事件之前认识他的人口中所描绘的那个授权代理人形象相去甚远。当他讲述自己的故事（**卡莱尔文档：埃及#1**）时，他的英语时而精确无误，时而让人难以理解；有时他会开始说法语，甚至是阿拉伯粗话。但他的嗓音自始至终都不带任何感情，仿佛他的灵魂早已逃离了躯壳似的。有时他会停下来抽一支有刺鼻气味的小烟斗。成功的科学（药学）或博物学检定能确定烟雾来自一种廉价的印度大麻。有时候，贝萨特会完全忘记自己在说什么。当他的故事快结束时，他开始大汗淋漓。

如果调查员很难从贝萨特嘴里套出他的故事，或者是需要让他冷静下来，他们可以用大麻或其他毒品贿赂贝萨特。除非调查员本身就是吸毒者，否则他们不太可能有这样的东西。但如果他们有这方面的需要，在集市的拐角处也不难找到卖药的。

根据调查员迄今为止见到的情况，贝萨特的故事听起来可能有些牵强附会且天马行空了，这可能不过是一个堕落的瘾君子用来掩饰自己邪恶行径的妄语。但是，成功的**心理学**检定将表明，别的不说，贝萨特相信自己告诉调查员的事情是真的。

贝萨特在沙漠中看到了什么

这位可怜的法国人在沙漠中目睹的狂欢仪式的高潮是**黑斯芬克斯**的出现（**巨洞**，第357页）。这是一个居住于我们的现实之外的超维度位面的可怖强大实体。即使使用了通俗克苏鲁规则，试图与这野兽对峙的调查员也不太可能在这样的遭遇中幸存下来。

根据贝萨特最后的记忆，沙漠中有一支蓄势待发的斯芬克斯军队，这一点或许是可以考证的。吉萨的狮身人面像的轮廓与雅丹地貌非常相似，这类风蚀地貌在许多沙漠中都很常见，有时它们会以引人遐思的惊人造型成群出现（比如像蹲伏的巨兽）。精神失常或者惊魂未定的调查员可能会跌跌撞撞地走进这样的地方，对于守秘人来说，这是个玩家感到无限恐惧的好机会。

守秘人提示：杰克·布雷迪在他关于同一事件的报告（**卡莱尔文档：中国#8**）中没有提到黑斯芬克斯，他在黑斯芬克斯被召唤之前就已经逃离了这个地区。

如果调查员进一步询问，贝萨特会努力回忆那个警告他的女人的名字——在他遭遇斯芬克斯的军队后，这个女人把他带回了她的家里。最终，他想起她的名字叫努里，她和她的儿子住在美杜姆附近的瓦西塔镇。

瓦西塔的努里

- **联系**：法拉兹·纳贾尔推荐的神秘学专家（**纳贾尔的故事**，第316页）。
- **联系**：沃伦·贝萨特在红巷破旧的房间里私下做出的陈述（**卡莱尔文档：埃及#1**）。

与沃伦·贝萨特谈过之后，调查员可能会想要询问努里。瓦西塔坐落于尼罗河上游，需数小时的行程才能抵达，这里鲜有外来者到访，这意味着阿拉伯语的知识在这里是必不可少的。一些商人和官员掌握有限的英语和法语技能，但他们手头有自己的职责和交易需要处理。如果调查员还没有聘请导游或是翻译，建议他们在前往瓦西塔之前聘请一名。

调查员们到达该地后，向周围打听一圈便能发现镇子里有太多叫努里的人，这个名字起不到多大作用。如果没有足够的阿拉伯语能力并进行系统地搜寻，他们几乎不可能找到要见的那个努里，但是一个成功的**幸运**检定也能让调查员在1D6+2小时内偶然发现了要找的那个人。若非如此，如果在镇子上用阿拉伯语仔细询问，也许会有人提到调查员正在寻找的那个努里在几年前曾照顾过一个外国客人很长一段时间，最后他们会被引至一间小茅屋前。然而，调查员现身一事已经被转告给了当地的兄弟会成员，他们可能从调查员离开时就已在此等待了（由守秘人决定）。

调查员见到的第一个人是努里的儿子奥贝德。他的右臂、右肩和右脸都被剜去了。如果任意一位调查员曾目睹过恐怖猎手的袭击（或在袭击中活了下来），他就能断定正是那种生物导致了奥贝德的残疾。这个大个子的男人说话很慢，结结巴巴，对调查员非常警惕。如果调查员耐心地坚持，奥贝德最终会同意带他们见他的母亲。

努里看起来非常老，她的伤让人无从得知她的实际年龄。通常情况下她表现得相当疯狂。但看到调查员时，她的眼睛亮了起来。她发出可怕的咯咯声，用残肢指向小屋的角落。这使她的儿子感到不安，冲到了她的身边。但愿她的行动能促使调查员看向那个角落，如果他们没这么做，奥贝德最后也会让他们注意到那件神话造物。

角落里，在毯子、罐子和其他的室内陈设中，有一个绘有红色标志的灯心草篮子。成功的**神秘学**或**考古学**检定能揭示这个象形文字是一个象征保护的古埃及符号。篮子里有一块7x9英寸（18x23厘米）大小的白色石板。它不规则的边缘让它看上去显然是从一块较大的加工过的石头上断下来的。其表面刻有一个奇怪的符号（**卡莱尔文档：埃及#2**），它看起来与荷鲁斯之眼十分相像，与一个可能是倒置的安卡顶部的符号结合在一起。

努里默默地恳求调查员拿走那块石头。如果他们接受了，她就会变得迟钝，她的最后一个目标也实现了。她无法提供进一步帮助，也不知道这个符号的其他部分在哪里，即使知道也无法告诉他们。

提示：奥贝德和努里没有数据资料。

研究石头

研究这块石头时，成功的**考古学**检定可以辨明石头的那些切口已经有好几个世纪的历史了，且这类石灰石曾于多座金字塔上被用作饰面。另外，成功的**科学（地质学）**检定能得到同样的结果。更详细地研究这块石头（比如在自然光下）可以揭露更多的信息。这块石头碎片不是白色，也不是乳白色，而是略带粉红色——只有达舒尔的红金字塔上才有这种颜色的饰面，任何一位优秀的埃及学家都知道这一点（成功的**历史**检定也能让人想起这个事实）。

调查员无从得知这块碎片是红金字塔顶端的封印符号的其中一半（除非他们已经从杰克·布雷迪那里取回了另一半石头，并听过了他的故事。（见**与杰克·布雷迪会面**，第577页，中国）。这种封印被称作光与暗之眼。调查员见到的只是这个符号的右半部分。在罗杰·卡莱尔破坏了封印的力量后，努里找回了那块石头。

如果调查员了解了《铉子七奥书》（**卡莱尔文档：中国#9**）中的激活仪式，这枚碎片可以指向在埃及所需要的那一符号的本质所在。阿里·卡福博士（**埃及博物馆**，第322页）可能认识这个符号，并能将它复原。他推测这是某种力量的保护符号，但不知道要如何激活它。或者，调查员可以通过成功的**神秘学**或**克苏鲁神话**检定理解符号的重要性。如果调查员将这个符号展示给肯尼亚的老邦达日（**老邦达日**，第421页，肯尼亚），他们还可以获悉这个符号是为何物，以及它可能的用途等更多信息。



卡莱尔文档 埃及#2

开罗公报

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯曾拜访此处（**杰克逊·埃利亚斯在开罗**，第297页）。

不论调查员下榻于哪家酒店，该报的办公处（通常来讲）都离他们的住处不远。办公处中的往期报纸中记载了调查员想要了解的有关卡莱尔探险队在埃及停留时的信息。不仅如此，报纸的所有者奈杰尔·瓦西夫在协助建立更多人际关系方面也颇有助益。

如果调查员打算另寻他处，开罗公报中的所有信息都可以在任何靠谱的开罗报纸上找到。但是，切记，据调查员所知，《公报》是杰克逊·埃利亚斯在开罗短暂逗留期间所访问的唯一一家报社，这表明了它在调查中占有一定的重要地位。

以下列出了三点亟待发现的关键信息，它们或许能在报纸档案中被找到，也可以从编辑奈杰尔·瓦西夫口中获得。

- 开罗公报：卡莱尔探险队（见下文）。
- 开罗公报：克莱夫探险队（见下文）。
- 开罗公报："胡狼街的火灾"（见第322页）。

守秘人提示：如果调查员与奈杰尔·瓦西夫成为了盟友，他可能会向英国特勤局的另一名间谍安东尼·张（**上海邮报**，第540页，中国）告知有关他们的信息。

开罗公报：卡莱尔探险队

调查员可通过开罗公报的档案找到几篇有用的文章。其中最棒的一项发现是一张照片，上面是奥布里爵士、罗杰·卡莱尔、海帕蒂亚·马斯特斯和罗伯特·休斯顿医生抵达开罗两天后，在赛马俱乐部为他们举办的庆功宴上的场景。卡莱尔一头金发，面容帅气；休斯顿皮肤略黑，微微发福，脸上挂着忧愁的微笑；奥布里爵士有着一头白发，身材高挑，高贵威严；海帕蒂亚·马斯特斯是位穿着靓丽礼服的金发女郎。背景中穿着紧身燕尾服的男子大概是杰克·布雷迪，但作为一名雇员，他身份尚且不明（当然，除非调查员已经在上海和他打过交道）。

《公报》社会与新闻版块的信息片段编织出了一个完整的故事。探险队于1919年5月抵达开罗，公开表示将会调查和发掘与埃及历史上的一个神秘时期——第三王朝有关的考古遗迹。队伍在吉萨附近进行调查后，工作首先转移到了萨卡拉的一个挖掘点，接着转移去了达舒尔。由于这些挖掘行动似乎与目前已知的第三王朝遗址无关，所以关于这次探险另有"见不得人的意图"的猜测便传开了，之后又有传闻称，卡莱尔有了轰动性的惊人发现。

接着，时间来到了1919年7月，探险队突然以度假为由启程前往蒙巴萨。另有文章强调称，罗杰·卡莱尔在此期间身体有恙。而探险队的发言人奥布里爵士则表示，这里的夏季对卡莱尔来说过于炎热，他同时也暗示了尼罗河的季节性洪水将覆盖某一重要挖掘点长达数月。

还有几张海帕蒂娅·马斯特斯带着她的相机的照片（"马斯特斯小姐准备在肯尼亚进行一次摄影旅行"），但是通过成功的**侦查**检定可以发现，其中一张照片中的背景里有一张显示为五月的日历一角。这些照片看起来像瓦西夫于七月所摄，尽管它们实际上是在探险队抵达埃及后的头几天拍摄的，也没有任何证据可以表明海帕蒂娅曾在参观曲折金字塔后现身（以及由此导致的怀孕）。如果调查员随后决定前往肯尼亚，那么这就显得尤为重要了。如果调查员问及此事，瓦西夫会耸耸肩，声称不记得用过以前的照片。任何有新闻业背景的调查员都知道，这实际上是一种报社在没有更多近期照片情况下的普遍做法。另外报道还称马斯特斯小姐在六月份病倒了，而当队伍出发前往肯尼亚时，她尚未康复。

据瓦西夫回忆，卡莱尔探险队会以"极其可怕"的态度将游客和媒体拒之于挖掘点外。他还记得，探险队的负责人曾多次与一位名叫奥马尔·沙克提的人共进晚餐。沙克提是一位富有的棉花种植园主，瓦西夫对他唯恐避之不及，而且奥马尔确实名声狼藉。通过成功的困难**心理学**检定可以得知这个媒体人所知道的远比他吐露的要多。瓦西夫通常不会对陌生人吐露一切，但他知道奥马尔·沙克提与黑法老兄弟会有联系，那是一个让他心怀恐惧且认为给埃及带来了耻辱的组织。如果调查员证明自己是值得信赖的伙伴，或者通过成功的困难**取悦**、**说服**或**恐吓**检定，瓦西夫会将秘密和盘托出。如果调查员已经在中国给安东尼·张留下了不错的印象（**上海邮报**，第540页，中国），那么这位开罗人就更加知无不言了。

卡莱尔文档 埃及#3

开罗公报 1919年，3月29日

发生在旧城区的离奇火灾

今日清晨，当地古董商法拉兹·纳贾尔先生的店铺，在一场恐怖的熊熊大火中遭到焚毁。所幸由于当地居民的迅速行动，火势很快得到了控制，若火情进一步蔓延，后果将不堪设想！

据一些迷信的当地住户反映，是一个燃烧的恶魔摧毁了纳贾尔的产业，这是他行使了某些不为人知勾当的报应。尽管警方还没有完全排除蓄意纵火的可能性，但他们向公报保证，这场事故很可能是纳贾尔先生自己粗心大意的结果，火灾毫无疑问是由一盏无人照管的油灯引起的，这种事情已是司空见惯。

开罗公报：克莱夫探险队

瓦西夫在交谈中透露，另一支彭赫基金会的探险队目前正在埃及。克莱夫团队目前正在吉萨进行发掘工作，他们最近在三座大金字塔中最小的孟卡拉金字塔中发现了一处密室，其中有一具无名的女性木乃伊（**木乃伊的发现**，第337页）。

瓦西夫说，一些权威专家推测这具木乃伊是尼托克丽斯女王，埃及第六王朝中一个充满神秘色彩的人物。然而，在送去化验或展开木乃伊（的裹尸布）之前，石棺和里面的东西却都不翼而飞了，所有相关人员都百思不得其解。警方倾尽全力，却没有任何头绪。此处戒备森严，且只有一个通往墓室的出入口。当时究竟发生了什么，已经完全变成了一个谜团。

除了木乃伊的遗失，瓦西夫还听说探险队中的一位荷兰考古学家因工作能力不足及一些其他原因被解雇了。据这位报界人士所知，这位简威廉·范·赫维伦先生，因为买不起回欧洲的船票，目前仍躲在开罗的某个角落。作为克莱夫探险队的一名内部人员，他可能会对探险队怀恨在心，还能有比他更好的信息来源吗？（相关详情，请参阅支线模组**黑猫**，第326页。）

调查员提到法拉兹·纳贾尔声称兄弟会应对木乃伊的失窃负责时，会引来瓦西夫的讥笑。“你们不应该对那种在暗巷里偷偷摸摸的家伙说的鬼话深信不疑。毕竟，我们又不是生活在中世纪的开罗！”但是和前文一样，困难**心理学**检定能够揭示，这位报界人士正在试图将调查员的注意力从兄弟会身上转移开来。

如果调查员注意到瓦西夫的沉默，并进一步地追问他，成功的困难**恐吓**或**话术**检定能让他承认自己非常惧怕黑法老兄弟会，所以他认为调查员也应该入乡随俗。他已经学会了对和兄弟会有关的话题保持缄默，“隔墙有耳，你们懂的。”他面露苦相，然后立马转移了话题。

开罗公报：胡狼街火灾

在翻阅文档时，调查员无意中发现了一份报道了胡狼街发生火灾的剪报。它详细描述了当地古董商法拉兹·纳贾尔的商店是如何在1919年3月底被烧毁的（**卡莱尔文档：埃及#3**）。警方怀疑有人故意纵火，或是一盏无人看管的油灯意外起火。

埃及博物馆

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯在开罗逗留期间曾拜访此地（**杰克逊·埃利亚斯在开罗**，第297页）。

这座让人惊艳的博物馆坐落于尼罗河和卡斯尔尼尔桥附近，是一座惊人的埃及文化遗产库，它建筑巨大的赭色圆顶是该市著名的地标。这处昔日的宫殿收藏着埃及历史上的一切奇珍异宝，其藏品数量还在日益增长。博物馆从上午9点到下午4点半对游客开放。

博物馆收藏了大量埃及神秘学资料，其中大部分用象形文字写在了莎草纸卷轴上。调查员通过调查，可以发现博物馆所藏的阿卜杜勒·阿尔哈兹莱德（Abd al-Hazrad）的完整《阿齐夫》阿拉伯语抄本（又名《死灵之书》，见**附录C：神话典籍**），它将在调查员孤立无援时，显现出尤为重要的作用。



阿里·卡福博士是神秘学方面的驻馆专家，负责博物馆的该部分事务。调查员问起杰克逊·埃利亚斯、卡莱尔探险队或黑法老会激起他的兴趣。如果调查员用无关紧要的调查来掩饰他们的真实意图，那么这位好博士就会对他们不屑一顾：毕竟他太忙了，没空应付这些废话连篇的游客。

守秘人提示：相对而言，即使调查员忽视了开罗公报，埃及博物馆也是埃及最吸引人且最容易接触的神话知识来源。如果调查员没有探明杰克逊·埃利亚斯参观过博物馆一事，他们还可以经奈杰尔·瓦西夫介绍（**开罗公报**，第321页）向阿里·卡福博士求助。守秘人也可以让他们通过繁琐的官僚手续来联系到博士。还有一种情况，如果调查员是埃及古物学家或神秘学家，他们可能已经通过专业领域认识或听说过博士了。

地下室

埃及博物馆神秘学藏品的精品被安置在几个用厚重钢材构建、彼此相邻的地下室内（防止附近的尼罗河对藏品可能造成的损害）。地下室的外墙基本不可能被破坏，其大门于慕尼黑设计制造，用尖端的密码锁牢牢锁住（极限**锁匠**检定）。

卡福博士对地下室的密码烂熟于心。另一套密码被安置在制造密码锁的孟琛·格尔德施兰肯维克戒备森严高效的办公室里。第三套也是最后一套，被封存在博物馆二楼文物主管私人保险柜中的信封内（成功的困难**锁匠**检定可以打开）。此外，无人知晓的是，卡福对全部藏品都施加了一个防护法术（伊西丝的封印，**附录B：法术**）。为了突破法术的保护，调查员必须与80 POW的封印进行POW对抗检定。



即使卡福愿意合作并授权调查员调查那些神秘藏品，为了彻底梳理清楚这些资料，他们需要能够读懂多个朝代与习俗下的圣书体（象形文字）与僧侣体埃及语、世俗体埃及语、科普特语、阿拉伯语、古典希腊语、拉丁语、阿拉姆语和希伯来语。取决于调查员想要查找哪些资料，如果他们能设法激起卡福博士的兴趣，博士将很乐意根据调查员所搜寻的内容，帮助他们完成部分研究。

与卡福博士交谈

尽管埃及博物馆的神秘学藏书室无疑是丰富的资料来源，但对于调查员而言，最佳选项还是取得卡福博士的信任，再询问他有关调查内容的具体问题。下文将列出可能会谈到的话题。

杰克逊·埃利亚斯

卡福博士对埃利亚斯记忆犹新，他在与他交谈之际看起来是那么紧张躁动，还时不时回头凝望。埃利亚斯也试图弄清卡莱尔探险队的来龙去脉，卡福博士当时急着参加一个会议，故而没有来得及完全解答清楚埃利亚斯的所有问题，因此他们约定下次再会面。然而埃利亚斯再也没有出现，卡福博士也没有再收到他的音讯了。

卡福博士会对埃利亚斯的死讯感到悲伤和震惊。他警示调查员，他们也会因自己的行动将自身置于莫大的危险当中（调查员有极小的可能至今仍不知道这点）。

卡莱尔探险队

卡福博士认为卡莱尔探险队发现了与黑法老有关的秘密，而这项发现某种程度上导致了他们于肯尼亚遭到屠杀。奥布里·彭赫爵士曾长期研究黑法老，卡福和彭赫之间数次就这位难以捉摸的存在进行了探讨和资料分享。

奥布里爵士上次来埃及的时候并没有去拜访卡福，而当卡福去参观达舒尔附近的考古发掘时，奥布里爵士粗暴地回绝了他。卡福清楚地记得奥布里博士身上的显著变化——他的肉体看上去变得年轻了些，但他的性情却变得孤僻、冷漠，还不知为何满怀恶意。

历史上的黑法老

第三王朝末期，一个名叫涅弗伦-卡（Nephren-Ka）的人来到了埃及。涅弗伦-卡是一个强大的术士，他轻弹手指就可以给予他的敌人疯狂与死亡。传说他来自阿拉伯沙漠中一座名为"千柱之城"伊雷姆的古城，《阿齐夫》

中曾提到过这个地方，它令所有知晓者为之战栗。

涅弗伦-卡恢复了对古老邪神"黑法老"的崇拜。很快，涅弗伦-卡的形象在人们的心目中的印象便和那个邪神重合了，这名术士便以黑法老之名为人所知。时至今日，没人能分清其中哪些是事实，哪些是传说。

多年来，为了统治这片土地，黑法老对第三王朝左塞尔的继承人发动战争。黑法老的力量是如此强大，如今没有任何有关他们的记录留存。涅弗伦-卡曾一度统治着尼罗河及其人民。直到斯尼夫鲁崛起建立了第四王朝，并在女神伊西丝的帮助下，击败了邪恶的魔法，杀死了涅弗伦-卡。

值得注意的是，在斯尼夫鲁的指挥下，他们于美杜姆建造了一座金字塔，用以封印术士的尸体。卡福推测，也许正是如此，才使得埃及得以和那尸体中仍残留着的强大魔力隔绝开来。然而，美杜姆金字塔意外倒塌，他们只能临时改用第二座正在建造中的金字塔。这第二座金字塔正是现在达舒尔的曲折金字塔。有记载显示，涅弗伦-卡的尸体被从美杜姆转移到了曲折金字塔内，尽管有传言称其中有一个隐藏墓室，但对该遗址的勘探却没有发现任何痕迹。在达舒尔的另一座金字塔，红金字塔被认为是斯尼夫鲁的陵墓。据说这座金字塔是为了守护达舒尔而建，防止涅弗伦-卡死而复生。

夺得胜利后，斯尼夫鲁下令将黑法老的所有痕迹从这片土地上抹去。然而，黑法老的信徒仍有残余，他们计划着邪恶主人的回归。后来，这些信徒被驱赶到南方，他们被迫离开埃及，越过苏丹，进入可怕的沼泽地。

在第六王朝，人们认为残忍的尼托克丽斯女王与另一支新的黑法老邪教相互勾结。尽管这只是一种主观的推断，但卡福博士对此深信不疑。福尔博士会在题外话中不经意提到，黑法老有时会被称为奈亚拉托提普。

黑法老的传说

有人认为，黑法老是远比埃及诸神更古老的邪恶诸神的一员。这些上古诸神毫无人性，醉心于混乱与疯狂。

- 据说涅弗伦-卡拥有一头巨大的野兽，其状类似于吉萨的狮身人面像，但狮身人面像仅仅是那野兽缩小过且不甚准确的形象概括。
- 据说涅弗伦-卡的声音会随着一阵黑风吹遍整片大地，而这股毁灭狂风也只是他的一时兴起。
- 有一则预言暗示，黑法老将在"伟大的圣人的手指和脚趾之后"复活，许多人认为这是指耶稣降生的20世纪后。一个新的时代将会开始，人类的统治注定被终结，黑法老的信徒将得到"自由"和"绝对真理"。
- 据说，黑法老似人却无人性可言的追随者潜伏于沙漠的地底，偶尔会袭击无辜的路人。
- 据说吉萨的大狮身人面像在尼托克丽斯女王举行的可怕仪式中有着至关重要的作用。

这位平易近人的学者相信黑法老和涅弗伦-卡的存在，也相信黑法老所属的邪恶诸神的存在。他称这些实体为"外神"。并说他们是由恶魔苏丹阿撒托斯所领导。

卡福博士在沙漠中见过这些神的奴仆，尽管他对黑法老兄弟会的组织形式、领导人或行动一无所知，但他很清楚黑法老兄弟会仍存在于如今的埃及这一事实。他还怀疑对黑法老的崇拜也正发展于非洲的其他地区。例如，他听说过在英国的肯尼亚殖民地有一个叫做血舌的教派。

这个邪教崇拜一个扭曲畸形的神祇，他认为这是黑法老的另一个化身。

尼托克丽斯女王

根据卡福博士的说法，最近被人从吉萨的克莱夫探险队手中盗走的那具身份不明的木乃伊，无疑正是这位美丽而邪恶的统治者的尸身。她生前遭到活埋，但直到克莱夫探险队在大金字塔中最小的一座里发现了一间密室，才发现了她的踪迹（**克莱夫探险队**，第307页）。他不知道她被盗的原因和手法，但他认为这起盗窃案与黑法老回归的预言有关。

卡福博士还认识一名探险队成员：最近被发掘负责人亨利·克莱夫博士开除的荷兰考古学家简威廉·范·赫维伦（**黑猫**，第326页）。如果调查员想了解更多关于这次探险的情况，那么范·赫维伦就是理想的交谈对象。

彭赫基金会

卡福博士一直很尊敬奥布里爵士（他现在相信他已经死了）、爱德华·加维根主任，以及伦敦彭赫基金会的努力。然而，自从奥布里爵士"去世"后，基金会又前往埃及进行了十次探险，其中至少有20人死亡，多人失踪，还有几人自杀，以及一例诊断为发疯的。大多数探险队都遵循了卡莱尔探险队的模式——偏执的保密工作、游移的挖掘路线，以及频发的怪事。

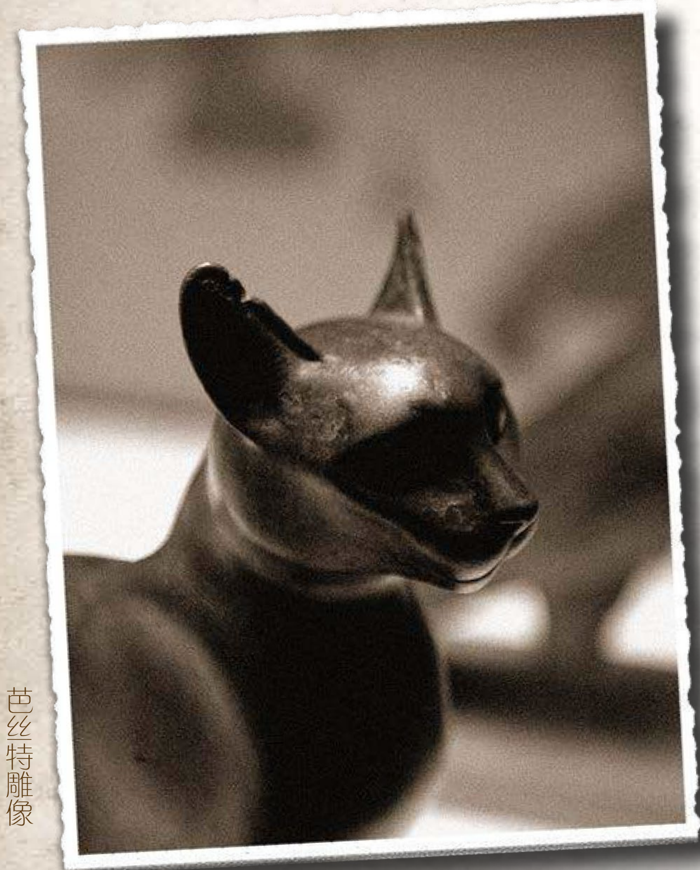
支线模组：黑猫

对克莱夫探险队的调查让调查员注意到另一个强大的存在，他们会借此明白善良与尊重永远是上上之选。

- **联系**：奈杰尔·瓦西夫或阿里·卡福博士（**开罗公报：克莱夫探险队**以及**与卡福博士交谈**，分别为第321页和第324页）均会指向简威廉·范·赫维伦。
- **联系**：简威廉·范·赫维伦主动联系调查员（见边栏**主动接触**，第328页）。

调查员在打听克莱夫探险队的消息时会很快得知探险队到达的一个月后，有一名挖掘者被解雇了。虽然理论上来说黑猫这一事件与主线调查无关，但它们确实包含了相关的有用信息，这些信息或将有助于调查员们去破解兄弟会在埃及的阴谋。

提示：NPC和怪物的数据可以在本节的末尾部分找到。



芭丝特雕像

范·赫维伦的不幸

简威廉·范·赫维伦是个麻烦缠身的人。这位野心勃勃但无能的荷兰人被克莱夫探险队解雇，留在开罗自谋生路。数月来，他一直尝试加入其他探险队，也试图创立一支自己的探险队，但都徒劳而终。

几周前，他试图重回克莱夫探险队。让人意外的是，马丁·温菲尔德帮助了他，他指引倒霉的范·赫维伦在老城的陋巷区中去寻找一座鲜为人知的庙宇。温菲尔德告诉他可以在这个地方找到很有研究价值的东西，而那不仅会让他重获克莱夫博士的青睐，同时也会让他凭借自己的本领名声大噪。温菲尔德说他本想亲自调查这个地方，但在孟菲斯的挖掘工作让他脱不开身。

当然，这完全是温菲尔德捏造的，他非常清楚他正打着友情的幌子置范·赫维伦于危险的境地。温菲尔德清楚他前同事的野心和贪婪，并利用他的贪婪给他制造麻烦，他认为让这位烦人的荷兰人去探索《卢韦-克拉夫的黑暗仪式》是一种可以一劳永逸地除掉他的方式，既有趣又残酷，而且过程足够漫长。

范·赫维伦没有看出温菲尔德的虚伪，沉浸在了他编织好的谎言中。他冒险走进老城那狭窄而又曲折的巷道，穿过其中昏暗的道路。经过一段迂回曲折的寻找之旅，他来到了隐藏在这座城市的拥挤街道下的一间暗室。暗室里，一个火盆在一座古色古香的黑曜石雕像前燃烧着，那光滑的雕像是一个长有猫头的女人。隐藏在阴影中的几只（活的）猫正注视着这一切。

范·赫维伦在仔细检查雕像后，正要把这段经历当作他人生失败篇章中一个有趣的注脚时，一次偶然地戳弄让他发现了雕像下的一个暗匣。里面放着几卷十分不可思议的古莎草纸卷轴，上面写满了象形文字：《黑暗仪式》。没人看到他拿走了这些卷轴——至少没有"人"看到，他相信不会有人惦记着这些卷轴，所以他拿得心安理得。

这座小庙供奉着猫神芭丝特，主要供城里的猫参拜。尽管现在已经没有任何成型的人类组织崇拜芭丝特，但是总有些人会在需要的时候向她献祭。经过几个世纪的演变，尽管每一代人中可能只有一两个能被选中，但祭司这一身份一直得以延续下来。在开罗，这个职位由一个有着超凡脱俗的美貌和力量的存在来担任，她既是女人，也是黑豹。现在，这个女人——奈瑞丝，正不惜一切代价去追回《黑暗仪式》卷轴。

过去的一周内，范·赫维伦一直在翻译这些卷轴。在酒瘾之余，他了解到了这东西的作者是十三王朝一个叫做卢韦-克拉夫的芭丝特祭司。这卷轴给这个不幸的荷兰人招来一场奇怪的灾祸：无论在哪，他身后总有猫的影子。它们盯着他，跟踪他，在他接近的时候，又对他发出低吼。甚至有些“追猎者”在他的身上留下了抓痕。

出场角色：黑猫

这个支线模组有两个主要角色：简威廉·范·赫维伦和芭丝特的女祭司奈瑞丝。

简威廉·范·赫维伦，39岁，*不幸的考古学家和酒鬼*

- **联系**：奈杰尔·瓦西夫或阿里·卡福博士（**开罗公报：克莱夫探险队**以及**与卡福博士交谈**，分别为第321页和第324页）均会指向简威廉·范·赫维伦。
- **联系**：绝望的考古学家主动接触调查员（见边栏**主动接触**，第328页）。



如果范·赫维伦不那么迷恋瓶中之物，他可能会成为一个像样的考古学家。但他嗜酒成性，可以说，只要一有钱，他就会去喝酒。只要一喝酒，就喝得酩酊大醉，不把钱喝光就不会罢休。他乐于跟西方人打交道，尤其是对方提供酒水或者施舍他几个硬币的时候。但由于他的嗜好，范·赫维伦充其量只是个中等水平的考古学家。他没有正式学位，他的知识都是在埃及的几次实地考察中学到的。他思维敏捷，对埃及象形文字有一定的了解。

- **形象描述**：平均身高，略胖，长年酗酒使他略微浮肿。他总是胡子拉碴，鼻子上戴着一副小小的眼镜。他的衣服几乎不洗，身上和房间里都充斥着酒精、汗水和体味。他英语和德语都带一点荷兰口音，但是说得十分流利，他也懂一些阿拉伯语。
- **特质**：紧张，易激动，有很大的野心，但缺乏常识。
- **扮演引子**：如果范·赫维伦能在**黑猫**事件中幸存下来，他可以在调查员逗留埃及期间以及之后担任他们的助手或向导（不过他们得为这个倒霉的荷兰人支付报酬）。然而，就算帮助了他，他仍然会对克莱夫探险队十分忠诚。他不会做任何冒犯或反对克莱夫和他的队员的事。更可惜的是，他会愚蠢到将调查员们出卖给这些潜藏着的敌人，以期在探险队中重获他的地位。守秘人也可以做出另外一种选择，只需要小小的调整，就可以让他从对亨利·克莱夫博士的谄媚中解脱出来，成为一名合格的替补调查员。

奈瑞丝，外表22岁，*芭丝特的黑豹女祭司*

- **联系**：调查员与范·赫维伦打交道时（询问他有关克莱夫探险队的消息）会遇见她。



被母亲训练成为开罗芭丝特神庙的守护者，奈瑞丝对这个职责十分看重。范·赫维伦对芭丝特神庙的亵渎让她既厌恶又愤怒。

奈瑞丝有着随心所欲化作黑豹的能力，所以一旦与她相遭遇，她将是一个可怕的敌人。在她继任芭丝特女祭司之前是否有这样的能力还有待猜测，当问及此事，她的回答总是模棱两可。

- **形象描述**：奈瑞丝外表看来仿佛二十岁出头，那娇柔的身躯散发着迷人的魅力，浓密而又黑亮的头发被梳剪成时髦的波波头。她总是穿着时髦的西式服装，让人第一眼就感受到她的高贵气质。她的脖子上戴着一串彩陶制成的芭丝特护符。
- **特质**：温文尔雅，性感而又淡漠。
- **扮演引子**：她可以是一个可怕的敌人，也可以是一个强大的队友。守秘人可以灵活决断，在通俗克苏鲁规则下，她甚至可以成为一个有趣而又十分稀奇的替补市井英雄。

寻找荷兰人

调查员在决定并搜寻范·赫维伦的踪迹后，会发现很难寻得他的踪迹，他似乎已经藏起来了。但如果他们与奈杰尔·瓦西夫或博士建立了友好的关系，就有可能在一两天内发现荷兰人的下落。

如果调查员们自己搜索，就需要几天到一周的时间才能找到他的下落，不过他们可以让当地有名的导游帮助他们放出消息来寻找这个声名狼藉的考古学家，这会使时间相对缩短。

直接接触克莱夫探险队队员是徒劳的，他们要么声称自己不知道范·赫维伦的下落，要么就是真不知道，尽管这些人会好奇为什么调查员要寻找他。

如果设法和马丁·温菲尔德谈论范·赫维伦的下落，一个成功的**心理学**检定能够看出他那拒人于外的本性，他不会把他知道的都告诉你。调查员可能会用成功的**取悦**或者**恐吓**检定来促使他提供信息。但即便他承认自己知道荷兰人住在哪里，但对于把前同事置于危险之中这件事他一个字也不会提。

范·赫维伦目前住在旧城最穷的地段之一的飞蛾街，在一间裁缝店后面昏暗的房间里。为了食宿，他向这里的裁缝（他的房东）卑躬屈膝以供差遣。当调查员们到达这家店时，这位头发花白的老裁缝正一边用阿拉伯语咒骂着一边用扫帚把几只猫往外赶。他看起来不喜欢有客人拜访他的房客，尽管这次来的是人类。

这个荷兰人的小房间里有一张小床，一套简陋的桌椅，几本普通的埃及考古学书籍，一盏油灯，几支插在酒瓶里的蜡烛。范·赫维伦把《黑暗仪式》卷轴用帆布包好，藏在他床下泥地面上挖出的一个浅坑里（一个成功的**侦查**检定可以注意到地面有被翻动的痕迹）。

与范·赫维伦交谈

只要调查员能为他的晚餐和酒水买单，这个荷兰人就准备向调查员倾诉他们想要知道的一切。酒足饭饱之后，他开始讲述他那不幸的遭遇，接下来的几小节将介绍相关的细节。

克莱夫探险队

早在克莱夫探险队到达开罗的时候，范·赫维伦就加入了他们，和他们一起在吉萨工作。所以在发现那具身份不明的女性木乃伊墓穴的时候他也在场。他认为这个木乃伊就是尼托克丽斯，但他对尼托克丽斯一无所知。

接着，他描述了木乃伊及其守卫在夜间神秘消失的过程（**木乃伊失踪**，第337页），然而他反驳了亨利·克莱夫的一些说法，坚称在墓穴中发现的卷轴状态良好，字迹十分清晰（**木乃伊的发现**，第337页）。而就在队伍收拾行装去孟菲斯之前，克莱夫突然把他解雇了，他声称这是因为克莱夫需要削减开支。如果对其施压（**说服**或**恐吓**），他会承认他实际上是因为酗酒而被解雇的。

- 就在与范·赫维伦谈话的过程中，一只猫偷偷溜进了房间。荷兰考古学家停下了他的长篇大论，朝它扔了一把勺子。那只受惊的猫大叫一声跳出房间。

尽管对克莱夫解雇他一事心存怨恨，但范·赫维伦谈及克莱夫探险队的成员时，他的言语里中只有夸赞之词。这个荷兰人十分崇拜乔安娜·施佩希特，尽管她的政治观点令人不安，但她那渊博的埃及象形文字知识让他侧目。

范·赫维伦与阿加莎·布罗德莫和詹姆斯·加德纳的关系也很好，但他觉得他们关于埃及和神秘学的理论有些牵强，尤其是加德纳竟然坚信在大金字塔地下有一个秘密通道网络。在这些人当中，他最感激马丁·温菲尔德在他失业以来所给予的帮助。

主动接触

如果调查员们不打算寻找范·赫维伦，但是守秘人仍然想要启用这个模组，那么就让这个穷困潦倒的考古学家通过他在开罗的熟人得知调查员们活动之后联系了他们，向调查员们乞求翻译工作上的帮助（如果调查员中有相关语言和神秘学技能的人）或者尝试为他的翻译争取合适的买家和赞助者。同时，他也知道自己酒鬼的名声在外，所以他急需一个有名望的人在之后可能的销售、揭幕活动中充当中间人：调查员中很可能有人符合这个条件。

黑暗仪式

在酒精的作用下，范·赫维伦告诉调查员那项可以使他声名大噪、财源滚滚的发现。在一个无人问津的小庙里，他发现了一套记载着不为人知的古埃及仪式的卷轴。他说这些卷轴至少可以追溯到十三王朝，甚至更早。他正在翻译这些卷轴，再过几天或一个星期就翻译完毕了。

如果步步紧逼或者对他一顿猛灌，这位声名狼藉的考古学家就会脸上挂着灿烂的笑容，朝着调查员挥舞一捆脏兮兮的文件。这是他的杰作——荷兰语版本的《卢韦-克拉夫黑暗仪式》（**附录C：神话典籍**，第644页），他想要用它来向调查员们展示他是一个不可忽视的天才。

拥有相关语言技能的人在看到范·赫维伦的手稿后都会发现他的翻译漏洞百出。纵使有诸多方面的不同，但荷兰语毕竟是高地德语的一种方言，所以就算调查员不懂荷兰语，一个成功的**德语**检定也足够知晓这些。

这个考古学家声称他的翻译工作已经进行了一半，到目前为止，其中主要记述的是对芭丝特的崇拜。他还深入研究了关于索贝克（Sebek）的章节，尽管他把这个存在错认成了阿佩普（Apep）——那是埃及神话中邪恶的蛇神之一，它试图阻止太阳神拉的船在每天早晨升起。

略读范·赫维伦当前版本的卷轴可以使调查员+1点克苏鲁神话技能，然后自动损失1d4的理智。精读则可以再增长3点克苏鲁神话技能，如果理智检定失败就要同时损失1D4的**理智**。这个译本中包含以下法术：芭丝特通神术，猫束缚法，和鳄鱼束缚法——考虑到范·赫维伦的水平，如果守秘人打算应用混沌元素《克苏鲁神话魔法大典》中有缺陷的法术这一设定，那么这些法术的翻译可能并不准确。

如有需要，这个荷兰人可以花一周左右把他那潦草的手稿翻译成书面英语——他能够做到但会很艰辛。他同样可以用英语对其进行概括性的解说（大约需要四个小时），同样可以让调查员对其中的一些内容有很好的了解。如果采用这种方法，调查员就不太可能了解他的作品有多么糟糕（增长1点克苏鲁神话技能，听这个英文口述的版本会损失1点理智）。

范·赫维伦还需要一个月左右的时间才能完成整个荷兰语译本——当然，前提是他能活下来完成这项工作。如果他真的完成了，那么阅读这个典籍就会再次+1%/+3%的克苏鲁神话技能，同时也会损失1D4的理智，其中所有法术都可以在**附录C：神话典籍**中找到。

尽管范·赫维伦总是热衷于卖弄他那自以为是的才华，但他毕竟还有些脑子，他没有透露卷轴的位置，只是说它存放在一个安全的地方。当然，那些注意到他床下新翻过的泥土的人就有可能会推断出它的藏匿之处。他说，这些卷轴是他在开罗街道下面一座失落的神庙里发现的。不过在他完成翻译并对这地方进行更多研究前，他是不愿让调查员看到这座神庙的。

猫灾

自从发现这些卷轴以来，范·赫维伦就受到了一种奇怪的诅咒：各式各样、大小不一的猫都在不停地监视和跟踪他。他走到哪，猫就跟到哪。这些猫目的明确，都意图报复他在芭丝特神庙中的偷窃行为。

除了猫，这个荷兰人在几天前还注意到了另一个跟踪者：一位年轻漂亮的阿拉伯女子。范·赫维伦所不知道的是，这个人是芭丝特的女祭司：她的名字叫奈瑞丝，会用任何必要的手段来夺回这些卷轴。

在调查员询问范·赫维伦的几个小时之后，猫灾加剧了。此后，每当和这个荷兰考古学家见面时，一个成功的**侦查**检定会发现正在潜伏和警戒着的猫科动物越来越多。每当调查员注意到猫数量增加时，就需要进行一次**理智**检定（0/1理智损失）——效果最好的方式是守秘人多安排几次调查员和范·赫维伦的会面，每次猫的数量都会增加。

范·赫维伦还没有将偷窃卷轴与猫的出现联系起来。也许调查员可以帮他进行简单的推断（如有必要，可以用一个成功的INT检定推断出这一情况）。

一旦和这个考古学家会面，猫也会渐渐开始跟着调查员们。事实上，他们和范·赫维伦接触时间越长，跟着调查员的猫就越多。无论他们走到哪里，都会有猫跟着：酒店房间里，小巷中，出租车内，如厕时等等。神秘的脚步声（成功的**聆听**检定可以捕捉到这个声音）原来都是"无害"而又执着的猫咪。随着事态的升级，可以适当的进行**理智**检定（0/1理智损失）。守秘人应该把这些猫描绘成桀骜不驯而又有着可怕智慧的追猎者，它们那直勾勾的仿佛洞明一切的目光一定会让调查员紧张不安。

芭丝特的女祭司

如果范·赫维伦或调查员杀死或重伤了一只猫，这些猫就会聚集起来，对他们的目标进行偷袭。即便对这些猫多加防备，范·赫维伦还是被这些愤怒的猫至少抓伤一次。

在范·赫维伦受伤之后，奈瑞丝就会直接和他接触（调查员第一次与他碰面的一到两天后）。调查员不一定会亲眼目睹这次会面，如果调查员不在场的话，让他们尽快了解情况这一点十分重要（可能是从明显受到惊吓的范·赫维伦那里得知的，他会寻求调查员的帮助）。

起初，女祭司对这个蓬头垢面的陌生人的态度似乎还很友好，甚至举止有些诱人。然而很快，奈瑞丝就开始敦促范·赫维伦归还他偷来的东西。现在，这个黑眼睛美女冷漠而又咄咄逼人。她警告对方，猫之诅咒正是他的偷窃行为所招致的，如果他不思悔改，就会感受到女神的愤怒。

如果范·赫维伦拒绝（比如调查员不在现场没有说服他归还偷来的东西，或者在场时说服失败），奈瑞丝就会愤怒地离开。如果被跟踪或者感到威胁，她就会逃跑，如果调查员继续追踪她就可能引发追逐（见下文边栏）。范·赫维伦不太可能介入这场追逐，他更想躲回自己的房间，静静地用更多的酒精来慰藉自己。奈瑞丝试图逃脱时会跑入老城，她想用迷宫般的巷道来摆脱追逐者。如果她在追逐中遭到攻击，奈瑞丝会记住那个打伤她的人，之后会以黑豹形态来向攻击她的人复仇。

如果被抓住或者被逼入绝境，猫之女祭司就会警告调查员，如果不让她安全离开，女神的愤怒就会降临在他们每一个人的身上。当调查员开始考虑她的话时，他们会注意到自己正被越来越多的猫包围着（每轮1D6只）。如果不释放奈瑞丝，这些猫就会扑上来攻击调查员。

在战斗中使用**形态各异的猫**的数据（第335页），或者为了更简单、直白地解决这个场面，可以要求所有在场人员进行斗殴检定，如果成功，他们仅受到2点伤害后就逃离了现场，如果失败，他们仍能逃离，但要受到1D4+2的伤害。奈瑞丝会在毛发纷飞尖叫声此起彼伏的混乱中逃脱（必要的情况下，可以让她变成黑豹形态从而一举轻易逃脱）。

通俗调整：增设挑战

一场拼尽全力的屋顶追逐场面毫无疑问可以作为通俗调整。奈瑞丝不再拘泥于在巷道中兜圈子，而是一有机会就会攀上临近建筑的屋檐，在城市的天际线中穿越。不论她现在是人形还是黑豹。

如果英雄决定穷追不舍，就需要成功的**攀爬**检定来爬上屋顶，若他们还想跟上女祭司，随之而来的就是每轮一次的**跳跃**检定（这样屋顶之间的跳跃所构成的障碍会影响每一个人）。跳跃检定失败会让英雄脱离追逐，并且跌落在地，损失1D6点生命值。

追逐顺序快速参考

奈瑞丝	（人类形态）	（黑豹形态）
CON	70	75
DEX	95	120
STR	60	90
BaseMOV	9	12

技能（人类）：攀爬75%，跳跃75%，聆听70%，侦查80%，潜行75%

技能（黑豹）：攀爬95%，跳跃95%，聆听90%，侦查95%，潜行100%

奈瑞丝归来

遭遇奈瑞丝后的一个晚上，如果态势没有得到缓解，女祭司就会以一只大黑豹的形态回访范·赫维伦和/或调查员。他们可能会先发现她蹲在附近的屋顶上（**侦查**），或者听到她在巷道里咆哮（**聆听**）。如果他们曾明确折辱或伤害过她或者她的猫朋友，她会特地闯入这个人的房间。调查员返回时，他们会发现他们的财物散的满地都是，床单被撕成了碎片。

第一次看到这个生物会引起一次**理智**检定（0/1D2理智损失）。除非奈瑞丝在之前被一名调查员或者范·赫维伦伤害过，黑豹只会出于自卫而战斗。若是如此，她会对伤害过她的人进行一两次警告性的攻击，然后潜入夜色中溜走。如果受到攻击，黑豹会奋力反击，但失去半数生命值后她就会逃跑。当下次见面时，奈瑞丝会（在她主人芭丝特的赐福下）完全康复。

在接下来的几个晚上，黑豹会继续来访，特别是对越来越害怕的荷兰人。在黑豹形态下，奈瑞丝后来的表现会变得越来越暴力，因为她想强夺卷轴。她追猎那些在埃及持有《黑暗仪式》的人。如果有人想要带着卷轴离开这个国家，她就不得不采用孤注一掷的策略（**带走卷轴**，第331页）。

解决方式

如果调查员们能够理解奈瑞丝的警告并想办法说服范·赫维伦归还偷来的东西，就不会使局势升级为严重的流血冲突，这样就有机会和平解决问题，尽管结果可能不会使所有人满意（**抉择**，第333页，查看可能的结果）。

如果调查员主张归还卷轴，可以让女祭司以人形态拜访他们，请求他们劝说范·赫维伦。如果不能说服这个让酒精麻痹了大脑的考古学家，她就会建议调查员找到卷轴并强行夺走它。她明确表示自己十分希望下次见面时能调查员能把卷轴交还给她。

如果调查员倾向于让这个荷兰人持有卷轴，奈瑞丝就会像对待盗窃者范·赫维伦那样，不遗余力地追猎所有与此事相关的人。



奈瑞丝前来拜访范·赫维伦



信徒之殇

如果奈瑞丝在试图取回卷轴的过程中死亡，杀死她的人将会招致芭丝特的怒火，后者会毫不留情地为她那忠诚的女祭司复仇。女神喜欢像猫一样玩弄她的目标。起初，她的猫使者们会追踪着那个凶手，但事态会在之后的几天更加严峻。这些猫的威胁行为日益加剧，这日益增长的紧张感也会使得凶手每天损失0/1理智。

如果任何一只前来骚扰的猫被杀死，那么就会有大型的猫科动物代替它们，比如狮子或者黑豹。只有杀死奈瑞丝的凶手的赎罪或者死亡才能平息这个诅咒。赎罪之道在于将芭丝特的卷轴归还到她的隐秘神庙（尽管只有范·赫维伦知道它的位置）或者寻求芭丝特的宽恕，并代替奈瑞丝担任开罗的芭丝特祭司。如果不这样做，诅咒就会伴随凶手走到任何地方（甚至会进入幻梦境），诅咒的效力可能会在内罗毕到达巅峰，届时会有一群狮子追杀这个被诅咒的目标。在这个可怕结局到来之前，受诅咒的调查员必须忍受他们遇到的每一只猫的敌意，这会让他们的生活更加艰难（一只猫总是悄然无声就能把它的爪痕刻在你的腿上）。



芭丝特神庙

如果范·赫维伦已经受够了来自猫灾、神秘女人以及黑豹的惊吓，并且被调查员说服（成功的**取悦**、**恐吓**或者**说服**检定）归还卷轴是出于他自己的利益考虑——那么他会同意带领调查员前往他发现卷轴的神秘寺庙。他是否下定决心在那里交出卷轴取决于调查员能否说服他。

这座神庙隐藏在老城里。最方便的路径是通过狭窄的通道进入一个昏暗的后巷，这条道路蜿蜒曲折，岔路众多，要穿过一栋大楼的走廊，爬上屋顶，最后从一个又陡又窄的楼梯回到地面。才能到达神庙唯一的入口。

范·赫维伦可以再一次找到神庙，不过若是他喝醉了，就得花费好一段时间来想起这段路。如果没有这个荷兰人的帮忙，仅根据他的口头指引，就要通过极限**导航**检定来找到神庙。聪明的调查员可能想让猫来带路，给猫一口食物然后向它发出真挚的请求，就可以将导航的难度降低到困难（必要情况下，可以使用INT检定来获得这个想法）。如果调查员已经和女神建立了友好关系（比如他自己拥有一只忠诚的猫），这不仅会改善他们与奈瑞丝的关系，也会使导航检定降低为正常难度。

无论是否有范·赫维伦带路，在寻找神庙的路途上，调查员会发现这里人迹罕至，没人承认自己知道秘密神庙的存在。当然，随着他们愈发接近，会有越来越多的猫在门阶、窗台和人行道上闲逛。

来到这里之后，他们会发现地下神庙原来是一个直径大约40英尺（12米）的巨大圆顶空间。这里的墙壁凹凸不平又裂缝横生，它的猫信徒们就栖息潜伏在其中，它们智慧而又异样的眼睛在小火盆柔和而又明亮的火光下熠熠生辉，火盆的影子摇曳在雪白的墙壁上。

一尊7英尺（2米）高的雕像倚在正对入口的墙壁上，那是一位坐在宝座上的美丽猫头女人。如果需要的话，一个成功的**考古学**或**人类学**检定可以确定这是古埃及女神芭丝特，也被称作帕斯特、布巴斯蒂丝。一个成功的**克苏鲁神话**检定也能证实这个雕像是芭丝特的人类形态，芭丝特是一位“古神”，人们认为她与地球以及地球上的猫有某种形式的的密切关系。这座雕像由一块黑曜石雕刻而成。仔细观察，成功的**侦查**检定可以发现出她两脚间抽屉的接缝，这是一开始范·赫维伦发现卷轴的地方。

调查员进入时，就已经有12只猫在这里了。如果这些动物遭到攻击或受到骚扰，就会有大量的猫出现，成群结队地攻击在场的每一个人。每一轮战斗都会有另外1D6只动物加入混战，它们似乎是从墙壁里跑出来的（详情见335页，**形态各异的猫**）。

如果真的有猫在芭丝特圣所里被杀害，那么调查员将大难临头，因为女神将倾泻她复仇的怒火。她会把1D6只猫科动物变成嗜血的大猫，这些狮子和黑豹将会试图杀死剩下的罪人，在必要的时候还会追着他们跑到大街上去。根据需要使用狮子的数据，见**人物与怪物：黑猫**，第334页。

如果调查员们以和平方式拜访，他们能看到数十只、或许数百只猫来来去去。如果他们停留超过几个小时，

一个谦卑的人类朝圣者就会进入。虽然看到有其他人在场感到十分惊讶，但他不过是来这里寻求猫女神的恩惠的。如果向他提问（用阿拉伯语），这个朝圣者会说，他是来这里为他几天前失踪的猫祈祷的。他希望芭丝特能让他的同伴归来，或者看到这个生物的灵魂安息。他对芭丝特的宗教组织一无所知，只知道在很久很久以前，他的祖母告诉过他这个地方和它所代表的意义。

抉择

情况很复杂：范·赫维伦需要完成他的翻译并展示这些卷轴才能成名，但奈瑞丝希望这些神圣的卷轴立即物归原主，以重建圣所的秩序。这两个目标是直接冲突的，可能需要调查员的技巧和决断才能让这一事件得到令人满意的结局。

归还卷轴

范·赫维伦不愿归还这些卷轴，除非他受了重伤或者严重的惊吓。调查员们可以使用成功的**取悦**、**恐吓**或**说服**检定来让他相信自己正面临危险。话术同样可以作为一个选择，不过这个检定会是困难难度，只有在范·赫维伦已经和奈瑞丝的黑豹形态近距离接触之后，这一检定才会变为常规难度。

对于所有人来说，最好的结果就是调查员说服范·赫维伦尽快归还卷轴，这取决于他们的说服力，因为这个考古学家没有黑暗仪式就一无所有，而且他对这件事相当固执。如果他把这些卷轴归还神庙或者交给奈瑞丝，他的生命安全就不会受到威胁了。

如果情况失控，考古学家被杀，而奈瑞丝又不知道卷轴在哪，她就会转过头来密切关注调查员，看他们是否能带她找到卷轴。而调查员就会发现他们会遭遇随之而来的猫灾，直到他们发现并交出卷轴。如果奈瑞丝杀死了范·赫维伦，因为无法帮助他逃脱自己的命运，调查员们自动损失1D4理智，但如果他们找到了他伤痕累累的尸体，就不会承受额外的惩罚。

带走卷轴

如果调查员们试图带着卷轴离开这个国家，奈瑞丝会尝试阻止他们获得必要的出关许可，或者向当局报告他们企图走私文物。作为最后的手段，她会动用致命的武力。

如果奈瑞丝失败了，让《黑暗仪式》卷轴离开了埃及，芭丝特就会无情地接过职责，派出她的猫哨兵（如同**信徒之殇**中描述的那样）。这种情况下，只有归还卷轴才能摆脱猫的骚扰，前提是在过程中没有猫被杀死。虽然机会不大，但调查员或者范·赫维伦（可能）有足够的时间在把卷轴归还给其真正的拥有者前对《卢韦-克拉夫的黑暗仪式》进行完整的翻译。

结局

希望范·赫维伦在被说服归还了芭丝特的卷轴（同时也给了他足够的时间来完成他的翻译，并确保在此期间内没有猫受到伤害）。守秘人可以自由选择是否给与玩家一个幕间成长阶段（参考**奖励**，第162页，美国）。酌情提供以下奖励或惩罚。

- 范·赫维伦的存活可以使调查员+2理智，更别提还有《卢韦-克拉夫的黑暗仪式》所包含的知识等着他们。
- 如果归还了卷轴，并且没有猫受到伤害，奖励+1理智，并且每个调查员都会获得芭丝特的恩惠——一个猫的小型石刻吊坠，它标志着佩戴者受到了女神的青睐（**芭丝特的青睐护符**，653页，**附录D：神话造物**）。如果调查员们还没有遭遇奥马尔·沙克提和他的邪恶同伴海泰普，拥有这枚吊坠可能会在面对他们的时候引起连锁反应，这同样会对被派去惩罚上海的龙先生的那只猫妖——吴起作用（**龙先生的降魔阵**，第545页，中国）。
- 如果杀死了奈瑞丝，见**信徒之殇**，第332页。
- 如果未能归还卷轴，调查员无论走到那里都会受到猫的跟踪，每天损失0/1理智。这种情况会一直持续下去，直到归还卷轴，或者以其他方式平息芭丝特的怒火。

> **通俗调整：奖励**
>
> 除了理智奖励外，由于归还了卷轴并阻止了芭丝特倾泻怒火，英雄们还可以获得1D10幸运奖励。

人物与怪物：黑猫

简威廉·范·赫维伦，39岁，*倒霉的考古学家和酒鬼*

STR 55	CON 55	SIZ 70	DEX 60	INT 70
APP 60	POW 60	EDU 85	SAN 50	HP 12
DB: +1D4	Build: 1	Move: 7	MP: 12	Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 25%（12/5），伤害1D3+1D4

闪避 30%（15/6）

通俗调整：战斗数据

斗殴 45%（22/9），伤害1D3+1D4

闪避 40%（20/8）

通俗调整：天赋

一目十行：阅读书籍和神话典籍时，泛读和精读花费的时间减半。

技能

人类学 30%，考古学 45%，攀爬 30%，信用评级 01%，话术 65%，历史（埃及）40%，跳跃 40%，聆听 35%，骑术（骆驼）25%，潜行 50%

语言

阿拉伯语 35%，荷兰语 85%，埃及象形文字 40%，英语 61%，德语 70%

奈瑞丝，外表22岁，*芭丝特的黑豹女祭司*

人形态

STR 60	CON 70	SIZ 55	DEX 95	INT 80
APP 90	POW 90	EDU 90	SAN 45	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 18	Luck: 45

战斗数据

每轮攻击次数（人类）：2（锋利的指甲和踢击）

斗殴 70%（35/14），伤害1D4

闪避 45%（22/9）

通俗调整：战斗数据

斗殴 85%（42/17），伤害1D4+1

闪避 55%（27/11）

通俗调整：天赋

快速愈合：自然回复增加至每日3HP。

豹形态

STR 90	CON 75	SIZ 90	DEX 120	INT 80
APP —	POW 95	EDU —	SAN —	HP 16
DB:+1D6	Build:2	Move:12	MP:19	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：2（撕咬，爪击，擒抱）

擒抱（战技）：如果黑豹成功地抓住了它的对手，它会紧抓不放，然后接下来地每一轮都用它的后爪和利齿来攻击。成功的STR检定对抗才能把它从身上扯开（可由受攻击者或他的同伴来执行）。

格斗 50%（25/10），伤害1D10+1D6

擒抱（战技） 50%（25/10），伤害1D6，目标通过成功的STR对抗检定挣脱前，接下来的每一轮都能造成2D6+1D6的伤害。

闪避 60%（30/12）

通俗调整：战斗数据

格斗 70%（35/14），伤害1D10+1D6

擒抱（战技） 70%（35/14），伤害1D6，目标通过成功的STR对抗检定挣脱前，接下来的每一轮都能造成2D6+1D6的伤害。

闪避 60%（30/12）

通俗调整：天赋

快速愈合：自然回复增加至每日3HP。

技能（人形态）

攀爬 75%，跳跃 75%，聆听 70%，说服 35%，侦查 80%，潜行 75%，追踪 40%

技能（豹形态）

攀爬 95%，跳跃 95%，聆听 90%，侦查 95%，潜行 100%，追踪 100%

语言

阿拉伯语 90%，英语 35%

法术：芭丝特的祝福*，芭丝特通神术*，恐惧植入术，猫束缚法*

*见附录B：法术。

护甲：1点豹形态的皮肤和肌肉。

理智损失：目睹奈瑞丝变换形态会损失0/1D6理智。

形态各异的猫

这个数据可以应用于所有的"家猫"上。守秘人自行决定猫的数量，多只猫可以根据守秘人的意愿攻击同一目标。

STR 10	CON 35	SIZ 05	DEX 75	INT 60
APP —	POW 65	EDU —	SAN —	HP 4
DB: -2	Build: -2	Move: 9	MP: 13	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2（撕咬，爪击）

擒抱（战技）：如果猫成功地抓住了它的对手，它会紧抓不放，在接下来的每一轮里都会撕咬和抓对方并自动造成伤害。成功的STR检定对抗才能把它从身上扯开（可由受攻击者或他的同伴来执行）。

格斗　　40%（20/8），伤害1D3-2（最小为1）

擒抱（战技）　　40%（20/8），伤害1D3-2（最小为1），目标通过成功的STR对抗检定挣脱前，接下来的每一轮都会自动造成伤害。

闪避　　40%（20/8）

通俗调整：战斗数据

格斗　　80%（40/16），伤害1D3-2（最小为1）

擒抱（战技）　　80%（40/16），伤害1D3-2（最小为1），目标通过成功的STR对抗检定挣脱前，接下来的每一轮都会自动造成伤害。

闪避　　50%（25/10）

技能

侦查 80%，潜行 80%（95%），追踪 65%

护甲：无。

理智损失：特殊（见正文）。

狮子和大猫

各种狮子（panthera leo）、老虎、猞猁、美洲狮、美洲豹，都可以使用下列数据，并做出必要的调整——老虎和黑豹会比较强壮（STR 110），而猎豹则会比较轻盈和迅捷（SIZ 60，DEX 100）。

属性	*平均值*	*骰点*
STR	95	（2D6+12）x5
CON	50	（3D6）x5
SIZ	80	（3D6+6）x5
DEX	95	（2D6+12）x5
POW	65	（2D6+6）x5

HP: 13

平均伤害加值: +1D6

平均体格: 2

Move: 10

Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2（爪子和牙齿）

格斗　　60%（30/12），伤害2D6 + DB

闪避　　25%（12/5）

技能

潜行 30%，追踪 25%

护甲：2点毛皮。



芭丝特的青睐护符

克莱夫探险队

调查员会发现彭赫基金会在埃及沙漠中的另一场探险包藏着祸心。

- **联系**：克莱夫博士给爱德华·加维根的电报中提到探险队在孟卡拉金字塔的挖掘工作（**卡莱尔文档：英格兰#5**）。
- **联系**：与法拉兹·纳贾尔面谈（**纳贾尔的故事**，第316页）。
- **联系**：与奈杰尔·瓦西夫面谈（**开罗公报：克莱夫探险队**，第321页）。
- **联系**：与卡福博士面谈（**埃及博物馆：尼托克丽斯女王**，第325页）。
- **联系**：与简威廉·范·赫维伦面谈（可选；**与范·赫维伦交谈**，第328页）。

在彭赫基金会的资助下，亨利·克莱夫博士与他的队伍在过去五个月里一直待在埃及。（守秘人可能需要根据调查员到达埃及的日期来调整这一时间，以契合他们在彭赫基金会发现的电报（**卡莱尔文档:英格兰#5**）上的日期。）在孟卡拉金字塔的一具木乃伊被盗后，他们匆忙撤离了吉萨高原，来到孟菲斯进行当下的这项挖掘工作。探险队的主要成员在**出场角色**：**埃及**有详细的描述，此外，队伍中还有监工、挖掘者、水童、向导、厨师等。



孟菲斯的营地戒备森严，除却没有雷区和机枪，这里的布置俨然就是个一战的防御工事。有考古发掘经验或是**考古学**技能的人都清楚，这种防御水平虽有些不太寻常，但在这个政治、社会动荡的国家也并非闻所未闻。如果被问及安全等级为何如此高，他们的回答是因为吉萨的事故发生后，克莱夫博士这次不想再冒任何风险了。

通俗调整：增设挑战

为了给市井英雄增加些挑战，整个挖掘现场的埃及劳工和守卫都是奥马尔·沙克提的兄弟会邪教徒——使用**普通兄弟会邪教徒（埃及）**的数据，第379页。

公平起见，可以给英雄们一点提示，当他们接近营地时，一个成功的**心理学**检定可以让他们注意到有和在沙克提的种植园（**种植园**，第344页）中一样的阴沉视线在注视着他们——前提是他们去过沙克提的种植园。如果没有，那么守卫身上的某些别样之处会引起他们的注意。他们可以用困难**侦查**检定来证实这一感觉，此时他们会发现守卫脖子上戴着一个倒置的安卡，如果英雄们曾在伦敦遭遇过兄弟会，这个熟悉的符号绝对会让他们心生不安。

抵达孟菲斯后，马丁·温菲尔德会来迎接调查员。他对这些来访的人表现得非常礼貌，尽管如此，他仍会竭力阻止他们去调查挖掘工作。除非调查员想出一个合理的借口——比如伪造一封爱德华·加维根的介绍信，一名调查员突然生病，或一名重要的埃及、英国考古学家、高官或警方的出席——他们才能够接触到探险队，更不用说进入挖掘现场了。

当然，如果调查员们和简威廉·范·赫维伦成为了朋友，并成功帮助了他（**黑猫**，第326页），那么他不仅可以帮助调查员找到探险队的营地，还可以安排他们和挖掘队的一些（即便并非全部）核心成员见面。取决于调查员将自己的任务向他提及过多少——如果他们在调查过程中尚未遇到当地的邪教组织，这个荷兰人可能会为了讨好克莱夫博士（尤其是在他失去了《黑暗仪式》的情况下）把调查员标记成兄弟会计划的潜在威胁。

与克莱夫探险队交谈

如果调查员在这里待上几个小时，就会从与他们交谈过的各个探险队成员那里得到几乎一致的故事，只有一两个明显的例外。

木乃伊的发现

在吉萨的挖掘过程中，探险队在第三座，也是最小的一座金字塔——孟卡拉金字塔中发现了一个密室。这间密室中存放着一具未经处理，但却保存完好的无名埃及女王的遗体。虽然没有能够确认尸体身份的象形文字，但令人惊叹的墓葬装饰让克莱夫确信这里安息着一位伟大的统治者。他们在密室里取出一个装着莎草纸卷轴的华丽金匣，希望能通过它辨认出这里的主人。

“唉，”克莱夫博士冷冷地说，“拜最初放在密室里的金匣密封不当所赐，所有的卷轴都已经无法辨认了。”

如果调查员在此之前就和范·赫维伦谈论过此事，他们就会知道克莱夫并没有吐露实情。此外，一个成功的**心理学**检定也可以得出相同的结论。质疑克莱夫会让他直接结束这场会谈，克莱夫会因调查员胆敢质疑他所说的话而发怒。他会有礼貌但坚决地将调查员请离，并不再允许他们进入。

守秘人提示：在探险队进入米孟卡拉金字塔的密室之后，他们发现了一些卷轴，上面完整地讲述了尼托克丽斯统治时期的故事。卷轴上还警告道，必须永远保持警惕，以免邪恶的女王死而复生。克莱夫把真正的卷轴交给了奥马尔·沙克提，并用一些第十二王朝的无用残片鱼目混珠。（简威廉·范·赫维伦知道这些卷轴完好无损，但不知道它们后来被掉包了；**与范·赫维伦交谈**，第328页。）

木乃伊失踪

无论如何，如果克莱夫继续讲述他的故事（或者调查员在惹恼他之前曾设法从其他队员那知晓此事），调查员就可以得知，后来他们转移木乃伊和棺材的准备工作是在与埃及当局的协力合作下完成的。第三晚后，可怕的尖叫在金字塔中回响。考古学家进行调查时，他们发现木乃伊、石棺和两名埃及守卫都已经不知去向了。守卫至今下落不明，据推测已经死亡。



没人知道窃贼是怎样如此迅速地将那尊用雪花石膏制成的重达数吨的石棺运走的。探险队本来要花费数天时间才能完成这项工作，但从那骇人哭喊声出现到探险队进入金字塔，时间才过去了不到20分钟。

对现场的仔细勘察显示走廊上的尘土安然无恙，只有探险队和文物部门成员留下的可辨认脚印。而沿着走廊的斜坡和高地上也没有发现小偷支撑绞车时留下的滚轴和磨损的痕迹。事情古怪的发展让所有人都十分不解，他们都担心这一无法解释的损失会让探险队的伟大工程蒙羞。

- 克莱夫并不相信石棺中就是尼托克丽斯，他说，尽管有这样的可能性，作为科学家他必须在公布自己的推测前先证实它。同之前一样，成功的**心理学**检定会得知他显然掩盖了什么，但没法强迫他开口。
- 温菲尔德和施佩希特对克莱夫的看法表示赞同，他们也认为无法确认木乃伊的身份，并宣称卷轴受损过于严重，难以辨认。

如果调查员们能设法让阿加莎·布罗德莫与詹姆斯·加德纳与他们独处，他们就能听到不同的故事。然而，这两人被不断监视着，也很少离开发掘现场。据他们说：



- 在离开伦敦之前，克莱夫研究了一些资料，确定了这具木乃伊就是尼托克丽斯女王。事实上，如果没有这些研究资料，他们根本不知道去哪里找这具木乃伊。即便如此，他们还是花了好几个月才得以进入那间密室。
- 布罗德莫和加德纳认为克莱夫在确定木乃伊身份的问题上过于谨慎。不过考虑到围绕她的那些传说，他们不情愿地承认克莱夫这么做也许有充分的理由。
- 两人都认为那个石棺和里面的东西并不是从金字塔里拖出去的。布罗德莫说，这涉及到某种超自然的存在，"某种古老而深不可测的东西"。加德纳在很多方面都持怀疑态度，他认为密室里有一条隐蔽的通道通向别的地方——也许通向该地区的另一座金字塔。吉萨的警察同意加德纳的话，他们花了许多天去尝试寻找那个通道，但却一无所获，最后不了了之（**询问当局**，第349页）。如果咨询卡福博士，他也同意金字塔下面有隧道的说法，但从未有人找到过它（或者说，至少没人活着回来讲述这个故事）。

守秘人提示：石棺中的确实是尼托克丽斯的尸体。现在它已经被转移到位于吉萨狮身人面像（**祭坛**，第356页）下方奈亚拉托提普的宏伟密室里，兄弟会成员施展了强大的魔法将其抬起并转移到了那里。在第三金字塔（孟卡拉金字塔）中有一条秘密通道，它向下朝东边延伸，与岩层下迷宫般的隧道相连（**搜索金字塔**，第349页）。这条密道的入口距离尼托克丽斯女王的密室大约100英尺（30米），石棺就是通过这条密道移走的。如果詹姆斯·加德纳意识到他那存在一条密道的假说是正确的，他必定会兴奋不已。

复活尼托克丽斯

阿加莎·布罗德莫最先提到偷取尸体可能是为了复活尼托克丽斯。调查员可以通过成功的**取悦**或**说服**检定，亦或是表现得尊重她和她的才能（特别是在与她面对面交谈时），她就会分享这些信息。她了解到复活女王需要三件强大的神话造物：尼托克丽斯的王冠、尼托克丽斯的项链和尼托克丽斯的腰带。将这三件物品放在女王的木乃伊上，并进行适当的仪式，尼托克丽斯就会死而复生。虽然布罗德莫知道有这三件神话造物的存在，但她不知道这些东西的样子，也不知道在哪里可以找到它们。

- 如果和其他人提及尼托克丽斯的复活，克莱夫、温菲尔德、加德纳会谴责说那些都是"糟糕透顶的胡言乱语"。而施佩希特小姐则什么也不会说。
- 如果调查员们已见过阿里·卡福博士（**埃及博物馆**，第322页）并带着布罗德莫的疑问回去找他，他会证实用魔法复活这件事的确存在可能性。然而，他不知晓任何有关尼托克丽斯腰带、项链和王冠的事情。
- 布罗德莫和卡福都认为，尼托克丽斯最有可能在月朔之夜，或者月朔的前一夜里复活。
- 卡福博士推测，虽然复活的尼托克丽斯会是一个致命的敌人，但她复活的真正意义可能只是让黑法老回归并重获其权能的的一个步骤——某个蛰伏了很久的势力正在大规模活动，而尼托克丽斯只是其中一个重要环节。

守秘人提示：布罗德莫的忧虑并非毫无根据：奈亚拉托提普的确打算复活尼托克丽斯。兄弟会已经找到了尼托克丽斯的王冠和项链，如果他们能够从伊本图伦清真寺偷走腰带（**大胆盗窃**，第340页），那么他们将拥有复活她所需的全部神话造物。

守秘人提示：如果需要，布罗德莫可以为调查员进行一次降灵仪式，如此一来，请参阅**出场角色**：**埃及**（第307页）中关于她的描述以及**降灵会**（第213页，英格兰）。

调查其他隐秘信息

如果调查员打算不再追问木乃伊消失的事情，转而询问目前为止他们遇到过的邪教（比如黑法老兄弟会或者血舌教派），那么所有人都会否认自己曾听说过。**心理学**检定可以辨别出谁在说谎，对克莱夫和温菲尔德进行成功的检定可以注意到他们明显有所隐瞒。

如果把法拉兹·纳贾尔关于是兄弟会参与了偷窃木乃伊的断言（**纳贾尔的故事**，第316页）告诉克莱夫，他会说出一些自己的推论，虽然他从未听说过这些组织，但一个民族主义组织通过盗走这具木乃伊来诋毁西方考古学家，或是将这具木乃伊当成了他们的图腾也并非没有可能。后面的观点已经十分接近事实，因此继续进行心理学检定也不会有更多有价值的发现了。

这里没人知道卡莱尔探险队的工作内容。克莱夫和其他负责人都听说过黑法老，但他们不承认自己对其有特殊的了解。同样的，成功的**心理学**检定能发现克莱夫和温菲尔德在撒谎。

地点迁移

如果被问及探险队为何从吉萨迁往孟菲斯，克莱夫声称，在石棺被盗后，埃及当局撤销了探险队按照最初计划在狮身人面像附近进行挖掘的许可。

- 加德纳不相信这一点，他对搬迁挖掘地点感到十分沮丧，因为这让他无法履行他在探险队中的职责，也断绝了他寻找证据支持自己理论的机会。这一举动的真实原因一方面就是为了防止加德纳找到他迫切渴望的证据，另一方面原因则是为了将人们的注意力从兄弟会仪式上转移开。
- 卡福博士可以证明克莱夫探险队仍然拥有吉萨的许可，而且如果克莱夫博士需要，当局也很乐意提供新的许可，哪怕只是为了避免更多的丑闻和骚动。



左塞尔阶梯金字塔

大胆盗窃

这几个小时里，调查员们告别了忙碌的官僚和残忍的邪教徒，转而遇到了与邪恶斗争的真正英雄。

- **联系**：与法拉兹·纳贾尔面谈（**纳贾尔的故事**，第316页）。

法拉兹·纳贾尔通过他那些在开罗地下的灰色渠道打听到，兄弟会想要夺取一件伊本图伦清真寺中的物品（他参与了在孟卡拉金字塔盗窃木乃伊的行动，见**纳贾尔的故事**，第316页）。考虑到调查员们可能在这座城市的新同伴那里了解到的情况，兄弟会恐怕对这件物品（无论它是什么）打上了坏主意。

伊本图伦清真寺

这座清真寺位于萨拉丁城堡正西约半英里（800米）处，靠近艾兹拜基耶花园正南。这座狂风肆虐的死亡之城的荒野始于清真寺以南半英里（900米）处。对调查员来说，到达那里最简单的方法是租一辆车，他们的酒店门房或导游应该就能安排。

伊本图伦清真寺是开罗所留存下来最古老的清真寺，它没有开罗后来的许多圣地那么华丽。清真寺的传统设计模仿了麦地那穆罕默德住宅庭院，那是这位伟大的先知最初布道的地方。伊本图伦最初是一个露天庭院，四面筑有高大的围墙，高墙会向寺院四周投下阴影；然而，自19世纪中叶以来，这座清真寺已被改建，用作精神衰弱和精神病患者的收容所，而非宗教场所。

如果调查员对开罗不是很熟悉，那么尽管从里面传来的尖叫和哀嚎声会让他们产生一些猜测，但当他们发现纳贾尔提到的清真寺实际上是一间医院的时候可能依然会感到惊讶。无论如何，他们会很庆幸在来到埃及之前就已经知道这件事的。和里面的侍应预约一次和工作人员的谈话，可以将他们引见给这里的一名医师，那名医师很困惑他们医院到底有什么东西值得去偷的（除了药物）。

经过简短的交谈，医生建议调查员去和一名乌力马谈谈——这些人负责对收容者进行心理治疗的博学伊斯兰学者。他们也许知道一些医生不了解的事。一个成功的团体**幸运**检定会让医生把他们直接介绍给他们他们需要见的那个人——艾哈迈德·宰海卜，如果检定失败，就要同几个彬彬有礼但不知情的学者见面后才能够见到宰海卜，这会浪费更长的时间。

纳兹尔

艾哈迈德·宰海卜是一个大忙人，他对与游人和看客闲聊不感兴趣，无论他们是本地人、外国人、基督徒还是穆斯林（或者其他什么人）。除非他们能通过困难**说服**检定、提及黑法老、或是谈到有人计划从这里偷窃文物，否则他不愿接见调查员。在上述情况下，调查员会被悄悄地指引到清真寺附近的一座建筑，老学者把这里作为远离疯人院的噪音与疯狂的办公室。

如果调查员提及文物或黑法老的事来说服老纳兹尔和他们交谈，他就会试图了解调查员对这些事情的了解程度。他十分小心，在确定调查员不会对他或尼托克丽斯的腰带构成威胁之前，他不会透漏太多信息。如果调查员通过成功的困难社交技能检定（比如**取悦**或**说服**），他会谨慎地透露，清真寺内确实有一件强大的神话造物，但它被严密看管着，不会让任何人接近。“*以真主的名义*，那些恶人永远不可能得到它。”

尽管调查员可能已经知道这件神话造物是兄弟会复活尼托克丽斯所需要的物品之一（如有必要，可以用INT检定让他们意识到），但他们还不知道这里藏着的是具体哪一件。如果直接询问宰海卜，他会谨慎地回避有关这件神话造物特征的问题，除非他确信调查员有足够的信息或能力来帮助他保护这件物品。

提到这件被贼盯上的神话造物，宰海卜露出了疲惫的微笑，他解释说已经有过人试图偷走他保管的东西了。幸运的是，窃贼很容易就被击退，他认为这些人发现这里戒备森严后就不会再来尝试了。他可能会提到窃贼的着装上有倒置安卡的符号——如果调查员在埃及或英国进行调查时发现过这种符号，那么就证实了此事是兄弟会所为。

调查员需要使出浑身解数去说服他，才能让宰海卜相信，如果兄弟会把目标定在了某件事上，他们就不太可能放弃（取决于他们迄今为止的经历，调查员可能已经清楚这一点了）。如果宰海卜充分信任调查员，他会找来梅西姆·艾佛提（**出场角色：埃及**，第310页）让他一同参加会议。虽然两人都知道黑法老的存在，但他们坚持



伊本图伦清真寺遭到恐怖猎手攻击

认为，那已经是很久以前被真主安拉的力量所摧毁的祸害了，崇拜他的邪教组织也是如此。他们知道黑法老的名字，奈亚拉托提普，但他们不会大声念出来，也不喜欢听到它。

至于传说中的另一个邪恶力量——尼托克丽斯，两人都知道她可以通过腰带复活，而他们保护腰带的目的正是为了阻止她的复活。他们曾试图破坏腰带，但迄今为止一直未能成功。

乌力马不了解奥马尔·沙克提，相比他们，后者显然要更世俗得多。除非调查员能分享关于他们的第一手信息，否则乌力马会怀疑兄弟会是否仍旧存在。宰海卜和艾佛提都认为卡莱尔探险队触动了某种古老的邪恶，它正威胁着许多人的灵魂。

寻找尼托克丽斯腰带

腰带放在艾哈迈德·宰海卜的办公室下面一个守卫森严的地窖里。唯一的入口是办公室后面的一扇铁门，这扇门一直锁着（需要**锁匠**检定或调查员协作进行STR检定来对抗这扇门的STR 250，HP 35）。

门后的楼梯向下延伸25英尺（7.5米），这里凉爽干燥，正是这样的环境保存了埃及的许多遗产。楼梯的尽头是另一扇锁着的铁门（见上文的门）。外面是一间空荡荡的20×15×10英尺（6×4.5×3米）见方的房间，墙壁用厚石筑成。

房间中央的一个小箱子里装着尼托克丽斯的腰带。六个年迈的乌力马拿着弯刀负责看守腰带。这些人断绝了生命中除了对真主的热枕之外的一切事物。在这里，他们与上面的世界隔绝，他们验证，诠释，思索，等待死亡或最后的机会来证明他们的信仰。90岁的奈辛·艾佛提是这里的守卫长，手持阿克马拉之剑，随时准备保卫腰带，誓死不休。

包括艾佛提在内的每一名守卫每天都会花几个小时去地面散步，交谈，和照顾病人。如此一来，房间里有50%的概率只剩下5名守卫，而非6人。但是，艾佛提应该总能在遭受袭击时出现。

两个男孩每天用仅有的一把钥匙给守卫者送两次饭，钥匙是他们从艾哈迈德·宰海卜那里拿到的——他拿着两扇门的钥匙。（如果调查员认为有必要采取不正当手段进入地窖，那么**妙手**应该能够奏效）男孩们手脚麻利动作迅速，从不进屋，只敲一敲那扇沉重的门，等着守卫打开将食物取走。随后他们会立即把钥匙还给宰海卜。

守秘人提示：见**附录D：神话造物**（第652页）中对腰带的描述，和**强大的物品**（第361页）中摧毁它的方法。

选择

调查员们现在面临多种选择：在这里协助守卫腰带、通过偷窃或者其他方式来获得这件价值不可估量的神话造物、或试图去摧毁它。如果调查员得到这件腰带，他们就能先发制人阻止对清真寺的攻击，如果他们能将腰带藏起来，或者使其失效，他们就能让兄弟会复活尼托克丽斯的计划泡汤。

守卫腰带

如果调查员们愿意帮忙守卫地窖里的腰带，在能让他知晓调查员的目的并且相信他们的诚意的情况下（一个成功的困难的社交技能检定，恐吓除外），艾哈迈德·宰海卜会接受他们的帮助。那么当恐怖猎手在地窖现身的时候，调查员也会在场（见下文，**灾难降临**）。

若他们无法说服这位老智者，但仍决定监视藏匿腰带之处以防出现意外，那么守秘人可以决定袭击发生的时候调查员是否在场。如果他们能够及时进入房间，就能够亲眼目睹这场疯狂的袭击。如果调查员们战胜了恐怖猎手，就能阻止它夺走腰带并把腰带交给它的召唤者（奥马尔·沙克提）。这再次给了调查员夺走腰带的机会，或者也可以说服艾哈迈德·宰海卜允许他们将其带走（无需检定，他现在已经很清楚黑法老的强大了）。

盗取腰带

如果调查员找到某种方式盗取到了腰带，兄弟会也会得知腰带失窃，他们会派遣成员去寻回腰带。糟糕的事情不止这一件，还会有一点小状况发生，那就是开罗警方会接到宰海卜关于失窃的报案。

携腰带离开开罗

除非调查员找到了摧毁腰带的方法（当然他们得先得到它），否则接下来他们可能会想尽快将腰带运出这个国家。

- 卡福博士可以帮助他们获得必要的许可，将腰带作为古董首饰通过海关，但如果奥马尔·沙克提听说此事（他很可能听说），他会竭尽全力阻止这一举动。
- 如果调查员有（或设法弄到）开罗黑道的门路，那么伪造一份通关许可证也不是不可能，但无论是沃伦·贝萨特还是法拉兹·纳贾尔都不太可能直接帮他们获得伪造的许可证，他们害怕卷入其中给他们带来的潜在影响。但他们可能会推荐一些合适的人选，而这些人的可信度要由守秘人来决定。
- 当然，调查员可能更希望通过走私而非官方渠道完成这件事，关于走私被捕的处罚在**1925年的埃及**这一节中有所讨论，见第301页。

如果调查员成功说服宰海卜将这件神话造物交给他们保管，或者在帮助其抵御恐怖猎手之后得到腰带，那么将腰带运出埃及也是一个明智的防备措施。在埃及行动期间还要保管腰带只会徒增调查员的困难，而他们离开埃及的时候仍然需要将腰带运走。

其他选择

把腰带交给卡福博士，让他保存在埃及博物馆戒备森严的保险库里，但这只是一个暂时的解决办法（**保险库**，323页）。兄弟会会想尽一切办法进入保险库，而他们成功只是时间问题。

如果调查员设法摧毁了腰带，兄弟会就会派出信徒为失去这样一件珍贵而强大的物品实施报复。有关摧毁腰带、王冠和项链的方法可以在**强大的物品**一节中找到（第361页）。

如果调查员在与宰海卜打交道时，在腰带及其宿命的问题上表现出了正直和勇敢，他们就会得到他永远的感谢和援助。根据他们的行动，心存感激的乌力马（学者）甚至可能授予他们阿克马拉之剑，条件是他们愿意献身于与邪恶的斗争。如此一来，整个穆斯林世界都会对他们大开方便之门。

灾难降临

如果调查员守卫或暗中监视着腰带，他们将会目睹并卷入由奥马尔·沙克提派来夺取腰带的恐怖猎手的袭击中。使用**人物与怪物：英格兰**（第284页）中提供的恐怖猎手的数据。如果他们成功抵御这只怪物，宰海卜会十分赞同让调查员来妥善保管这条腰带（**选择**，见上文）。

然而，如果调查员既不带走也不破坏尼托克丽斯的腰带，几天后他们将读到或听到一个消息（**卡莱尔文档**：

通俗调整：凶狠异常

对于市井英雄来说，一只普通的恐怖猎手可能构不成太大的挑战，所以要么将怪物的属性提升到最大值（见《克苏鲁的呼唤规则书》，第299页），要么两只普通水平的个体去处理腰带和它的守卫。

当然，这是通俗模式，所以某位英雄尝试去束缚住这只怪物（如果他们掌握正确的法术），使得他们能骑着这头怪兽回到它主人（沙克提）身边，也是完全有可能发生的……

埃及#4）。如果奈杰尔·瓦西夫知道他们曾拜访过这座清真寺，他会直接联系调查员，卡福博士同样会这么做。

这篇文章透漏出的情报很清楚：兄弟会最终还是偷走了腰带，还把行动伪装成可怕的意外。他们成功向尼托克丽斯的复活迈出了一大步。现在腰带已经落入兄弟会手里，调查员要等到尼托克丽斯复活的那天晚上才能再见到它了（**尼托克丽斯女王的特殊仪式**，第358页）。

确定宰海卜被送往哪家医院不是什么难事：开罗的大医院——卡斯尔俄埃尼位于罗达岛。不过他对调查员来说可能没什么更进一步的用处了。他的"休克状态"其实就是目睹半空中突然出现的恐怖猎手和它屠杀老友的恐怖场景所导致的紧张症。假设恐怖猎手袭击的时候调查员没有在场，他们可以尝试询问警方的调查情况，见下文**警方的调查**。

警方的调查

如果调查员不在场，后来才得知伊本图伦清真寺遇袭，他们可能会决定与警方联系以获得更多的信息。要求玩家进行**幸运**检定——那些执法人员或者与埃及、英国政府部门有关系的人可以在这次检定中获得一个奖励骰。检定成功就能得知，开罗警方的法医专家埃米尔·威伯瑞博士（**出场角色：埃及**，第306页）在现场发现了一种奇怪的物质，该样本已由军方送往巴黎和日内瓦的实验室进行进一步检测。如果他们没能从警察那里得知这条有趣的小道消息，奈杰尔·瓦西夫也可以提供这一情报。

与警方交谈的过程中，一个成功的**说服**或**话术**检定

卡莱尔文档 埃及#4

开罗公报

伊本图伦清真寺的灾难

昨晚，伊本图伦清真寺的苦修室天花板发生坍塌，五名最受尊敬的学者已确认死亡。导致这起悲惨的死亡事故的原因目前正在调查中。寺内最年长的工作人员梅西姆·艾佛提仍下落不明，但据推测也已经死亡。伊本图伦清真寺的纳兹尔，艾哈迈德·宰海卜得以幸存，但也陷入了严重休克被送往医院。坍塌发生于伊本图伦清真寺的一栋附属建筑；万幸，这座历史建筑依然完好无损。

就可以获得去威伯瑞博士所在的开罗实验室拜访他的机会，他是一个十分谨慎而又沉着冷静的科学家。在地窖的残骸中，威伯瑞收集了近6.5磅（3公斤）某种他完全不了解的身体组织。和这个陷入疑惑的科学家交谈，或者要求检测组织（需要成功的**科学（生物学）**检定才能理解它的整体结构）可以得知，这东西的表面像是革质的黑色兽皮，而下面的应该是某种肌肉组织，即便已经从与身体分离，它仍然能够令人不安地持续抽搐。

这些组织样本显然是被极其锋利的工具切割下来的。大多数威伯瑞所回收的样本都被冷藏起来了，低温似乎确实有助于保存它们，但暴露在光线下就会让这些皮肤和下面的肌肉开始阴燃，这意味着他几乎没有时间来对其进行详细研究。

守秘人提示：当然，威伯瑞所发现的神秘组织样本就是恐怖猎手的肉。当然他们并不知道（但如果目睹了老智者使用的武器，就可能会做出合理的推测），但事实是，在怪物卷走奈辛和那条腰带前，奈辛用阿克拉马之剑砍伤了它。如果调查员拥有任何由恐怖猎手皮肤制作成的书籍或物件，尽管这些经过鞣制的皮革在阳光下依旧稳定，但威伯瑞仍能断定这些东西的表面纹理与样本一致。否则，只能通过成功的**克苏鲁神话**检定辨别这些样本。

危险人物

这位富商表现的像一个热情好客的主人，但他的笑容背后却隐藏着魔鬼的心。

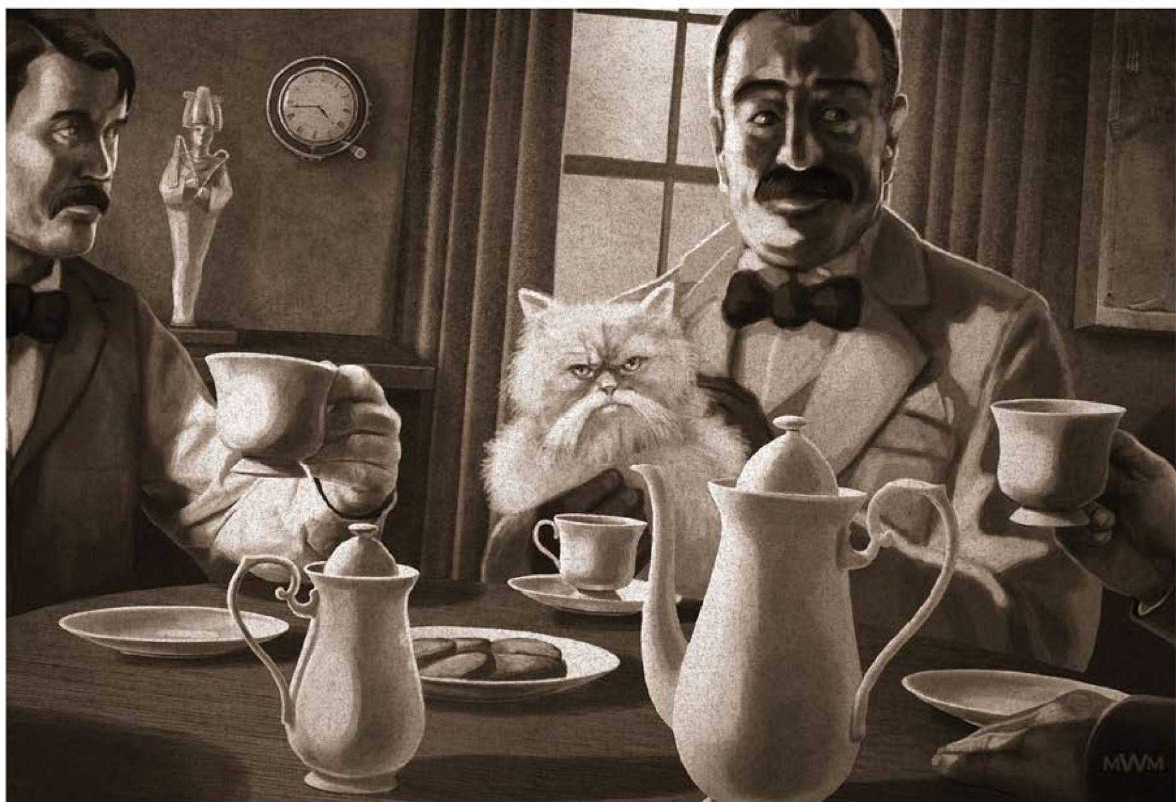
- **联系**：奥马尔·沙克提写给爱德华·加维根的信中要求归还某些珍贵物品（**卡莱尔文档：英格兰#11**）。
- **联系**：米斯尔宅中加维根的收发货账本（**卡莱尔文档：英格兰#12**）。
- **联系**：与法拉兹·纳贾尔面谈（**纳贾尔的故事**，第316页）。
- **联系**：与奈杰尔·瓦西夫面谈（**开罗公报：卡莱尔探险队**，第321页）。
- **联系**：阿哈·辛格在蒙巴萨的账本（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，肯尼亚，第396页）。
- **联系**：加维根写给罗伯特·休斯顿的信中提到（**卡莱尔文档：澳大利亚#4**）。
- **联系**：罗伯特·休斯顿漫无边际的巨著《现实之神》中提到过（**卡莱尔文档：澳大利亚#5**）。
- **联系**：杰克·布雷迪会提到（**与杰克·布雷迪会面**，第577页，中国）。

调查员在冒险过程中会多次遇到奥马尔·沙克提这个名字，他们可能会想去拜访一下他，以了解更多关于他的情况——这可能是个鲁莽的计划，但毕竟也是一种可能。如果他们这样做了，那么他们会在开罗以北几英里处找到他最大片的棉花种植园，以及在尼罗河西岸在开罗北面约六英里（9.5公里）处的盖齐拉·穆罕默德小镇找到他的家，同样也是种植园附近。

种植园

目前来说想要前往种植园和奥马尔·沙克提的家最简单的方法是开车。调查员可以委托酒店门房或导游帮他们租一辆车，带不带司机均可。他们也可以自己冒点风险去街上叫一辆出租车（机动车或马车）。

奥马尔·沙克提的农田显然只是用来出产棉花，没有任何与神话有关的活动迹象。一个成功的心理学检定会发现，这里的工人（如果使用通俗克苏鲁，这些人就都是兄弟会成员，否则只有其中一部分是邪教徒，而另外一部分则是“无辜”的人）比大多数农民（fellahin）更安



与奥马尔·沙克提还有他的猫海泰普一同喝茶

静、更阴沉。通过成功的困难**侦查**检定，调查员会瞥见一名农场工人的脖子上挂着倒置的安卡。如果他们已经接触过孟斐斯的克莱夫探险队（或伦敦的彭赫基金会），那么这个符号他们再熟悉不过了。

如果调查员决定监视种植园，他们可以在月相为下弦月的最后一夜（1D6+1天后）轻易地跟踪种植园工人中的邪教徒的沙漠朝圣之旅。这条朝圣之路通向吉萨的狮身人面像，随着路途向前，信徒的数量也不断增长。为了在不引起过多注意的情况下加入朝圣队伍，调查员必须获得邪教徒的绘有倒置安卡的白色长袍。当地的居民们不会提及这场游行，也不会谈及奥马尔·沙克提（**失踪人口**，第355页）。在夏至、冬至以及其他预示吉兆的天文现象期间，他们都会举行盛大的仪式；其他时间里，邪教徒也会自行组织一些小仪式。

第358页的**邪教仪式**一节详细描述了可能目睹的仪式类型。如果调查员在这场遭遇里幸免于难，他们可能会向当局汇报他们的调查结果。然而，在没有充分证据的情况下，地方或国家的武装力量因担心引发内乱，所以不会对沙克提采取任何行动。英国人更是从来都不会对这些微不足道的地方事务采取行动——除非调查员和奈杰尔·瓦西夫交上了朋友，并能说服他联系他在伦敦的雇主（**开罗公报**，第321页）。

奥马尔·沙克提的家

如果调查员经过种植园，前往附近沙克提的住所，那么沙克提会在他们到达时亲切地向他们问候。如果调查员有一个足够说服力的说法做幌子（或者通过困难的社交技能检定），他会欢迎他们的到访，并邀请调查员在他豪华的客厅里用茶点，享用过精心准备的薄荷茶和蜂蜜蛋糕后，沙克提会带他们四处看看。

交谈过程中的礼节性沉默都会被墙上所挂着的黄铜挂钟的滴答声打破。在沙克提家奢华而又具有埃及风格的装饰中，这个挂钟显得格格不入。有航海经验的人会认出它是一个没有木制保护外壳的航海天文钟。如果调查员曾经见过奥布里爵士的天文钟（**奥布里爵士的工坊**，中国，第590页），那么就会发现这台钟与之前他们见过那台就如同孪生兄弟一般。而这两台钟又和纽约咀咀屋地下姆达里的密室里的那台（**姆达里壁龛里的物品**，美国，第157页）一模一样。

房子里几乎没有什么留给调查员的线索，最有价值的东西在书房里（**保险柜**，第347页），此外，在沙克提的家中（无论是否被邀请），可以通过成功的**侦查**检定，发现他的诸多照片里，其中有一张装裱过。照片里是他和一个年轻漂亮的女人，如果调查员已经去过伦敦扎赫拉·沙菲克的香料店（**帝国香料**，第256页，英格兰），他们应该立刻就能认出她。如果没有，那就让他们（当然，他们得在伦敦曾经见过她）通过一个成功的INT检定来回忆起之前曾在哪里见过这张面孔。

和沙克提交谈

如果被问及，沙克提会矢口否认他对黑法老和尼托克丽斯女王有什么特殊的了解，他补充说，尽管自己了解很多关于他们的当地传说，但他信奉真主，而不是那些古代传说。他告诫道，魔法、怪物以及沙漠中的仪式都是农夫们的八卦，不应该从他的客人这样受过教育的人口中说出。

根据调查员在开罗打听到的情报，他们可能已经发现了沙克提和黑法老兄弟会的关系（**开罗公报：卡莱尔探险队**，第321页，和**纳贾尔的故事**，第316页）。询问此事会让沙克提明显生气，他坚称自己是个诚实、勤奋的商人，这一定是他的商业对手散布的谣言，是为了败坏他在英国人心目中的声誉（一个困难（通俗模式下为极限）的**心理学**检定会发现沙克提确实感到恼怒，但原因却并非如此）。

卡莱尔探险队

沙克提坦言，他是在奥布里爵士担任彭赫基金会负责人时认识他的，他现在仍然有机会不时地与该基金会合作。他说自己帮助这家基金会是因为每一个思想健全的埃及人都渴望了解和保护脚下这片古老土地曾经的奇迹，而他很庆幸他有能力这么做。作为对奥布里爵士的特别待遇，他在开罗曾与卡莱尔探险队的成员短暂会面，并欢迎他们来到埃及。他很遗憾听到这位受人尊敬的考古学家在东非遭遇的悲惨命运。

杰克逊·埃利亚斯

这位商人声称他从未见过，甚至听都没听说过杰克逊·埃利亚斯。一个成功的困难**心理学**检定可以看出沙克提在说谎——但他不会在这个话题上透露更多了。

如果目前为止沙克提还不知道调查员们的存在，并且他们的提问也很谨慎，那么尽管他有所怀疑，但沙克提还是礼貌地同调查员道别，随后通过电报联系伦敦的扎赫拉·沙菲克，询问她对调查员有多少了解，然后采取相应的行动。如果调查员不够谨慎，沙克提会立即派出一名信徒监视他们的行动。他们可以通过成功的困难**侦查**检定发现他。如果需要，可以使用379页，**普通兄弟会邪教徒**的数据。

守秘人提示：当然，当沙克提欢迎调查员来他家做客时，就很有可能已经认出他们了，如果是这种情况，他就会利用这个机会来判断调查员知道些什么，然后在他们离开他家之后再派邪教徒去处理他们。

或者，除了与沙克提交谈之外，调查员也可能想要闯入他的家中去寻找更多线索，如果这样，参考下文**调查沙克提**。

从别处获得的信息

如果调查员在拜访奥马尔·沙克提之前，能够冷静地向奈杰尔·瓦西夫和法拉兹·纳贾尔之外的人询问有关他的情况，他们就能得到一系列各种各样的观点。

一些人不喜欢沙克提，因为他给他们带来了经济损失，但他们又承认他没做任何违法和不正当的事情。更多人尊敬他，因为他总能领先商业对手一步，尽管有一两个人会怀疑说他可能是用魔法来实现自己的目的，他们说话的同时还会做一个防御邪恶之眼的手势。黑道上和他有联系的人全都不愿提及他，并警告调查员远离他。

调查员或许能设法找到他仅有的几份官方记录，检查沙克提的财务记录，通过一个成功的**会计**检定，可以得知他记录在册的文书工作都是光明正大的，这佐证了绝大多数人对他的坚实印象：开罗商业社会诚实正直的支柱。

调查沙克提

如果调查员未能与沙克提见面，或是希望可以在没有热情主人在侧的情况下探察他的家，他们可以尝试这样做。溜进这所房子需要成功的**潜行**检定，以躲过屋子外面的四名守卫（使用**普通兄弟会邪教徒（埃及）**，第379页），如果沙克提事先对调查员起了提防之心，守卫的数量就会增加。进入房子后，请参阅**保险柜**（下文）。

虽然沙克提不愿让邪教活动受到外界关注，但他会使用自己强大的力量来对抗公然的袭击，或者惩戒对他的夜间入室盗窃行为，他可以轻易的将自己和尸体撇清干系。如果调查员曾与他交谈过，他很快就会意识到是谁实施的盗窃行为，并指示手下采取相应行动。

如果被当场抓获，第一种情况下——如果他的手下没有受伤、财产没有受到严重破坏，沙克提会继续以诚实商人的姿态行事。他会报警，之后警察会表示，如果不是因为沙克提的耐心和宽容，调查员将会面临牢狱之灾。但是，对沙克提的任何进一步行动都会遭到起诉。最重要的是，这会让沙克提知道他们可能会对他构成威胁。即便调查员之前设法逃脱了埃及兄弟会的注意，现在他们也被列入监视名单了。

保险柜

这栋大房子里值得一探的地方只有书房里的保险柜。这是一个上着锁的厚钢柜。沙克提只要醒着的时候都会随身携带钥匙。如果调查员的运气不错，他们可以在白天的时候通过困难的**妙手**检定偷到它。不然，在晚上，或者沙克提在白天最热的时候打盹时，他会把钥匙放在他床边床头柜的抽屉里，要取到它很需要困难**潜行**和**妙手**的组合检定。或者，也可以通过成功的**锁匠**检定或者直接用蛮力打开（STR 225，HP 30，伴随着一定会引起注意的噪音）。

保险柜里有商业记录、250埃及镑和一本记录了5年货运情况的日志——所有的埃及文物都被运往上海高阳路15号的何方进出口公司或澳大利亚达尔文市伦道夫航运公司。

日志中还夹着两份有价值的东西。其一是一张爱德华·加维根的名片，和在杰克逊·埃利亚斯在纽约的酒店房间里发现的那张一模一样（**卡莱尔文档：美国#2**）。其二是一份签着名的收据（**卡莱尔文档：埃及#5**）。如果调查员曾经见过奥布里·彭赫爵士的笔迹，成功的**估价**检定（或者困难INT检定）可以认出这是他的笔迹。收据上记录着两个月前有一枚圣甲虫胸针寄往了何方进出口公司。这张收据虽然没有注明日期，但收据是崭新的。收据上的记录表明"A.P."还活着，大概住在上海附近。

如果守秘人愿意，尼托克丽斯的王冠、项链，以及腰带（如果兄弟会成功盗走了它），也都存放在保险柜里。不过通常来说，它们更可能存放在奈亚拉托提普的宏伟密室（**祭坛**，第356页）这个更安全的地方。

卡莱尔文档 埃及#5

亲爱的奥马尔，

今天早晨送到的圣甲虫胸针真是华美无比。如果能找到与之相匹的另一枚，我将不胜感激。

A.P.

地底的恐怖

也就是这个时候，斯芬克司面孔上若隐若现的微笑开始让我们感到有些不快，并让我们不禁想起了那些声称这可怕怪物身下藏有地底隧道的神秘传说。传说称这些通道一直向下，向下，向下，一直连接到无人敢提及的深渊——这些深渊牵连着某些远比我们所挖掘到的埃及王朝还要古老的秘密，而且还与古老的尼罗河众神中出现的那些有着动物头颅的怪异神明们有着一种不祥的联系。

—H.P.洛夫克拉夫特，《金字塔下》

邪教徒们公然向着他们那肮脏的仪式场所行进。为追踪他们的足迹，调查员必须勇敢地面对那些潜伏在黑暗和令人厌恶的通道中，深藏在岁月的尘埃之下的东西。

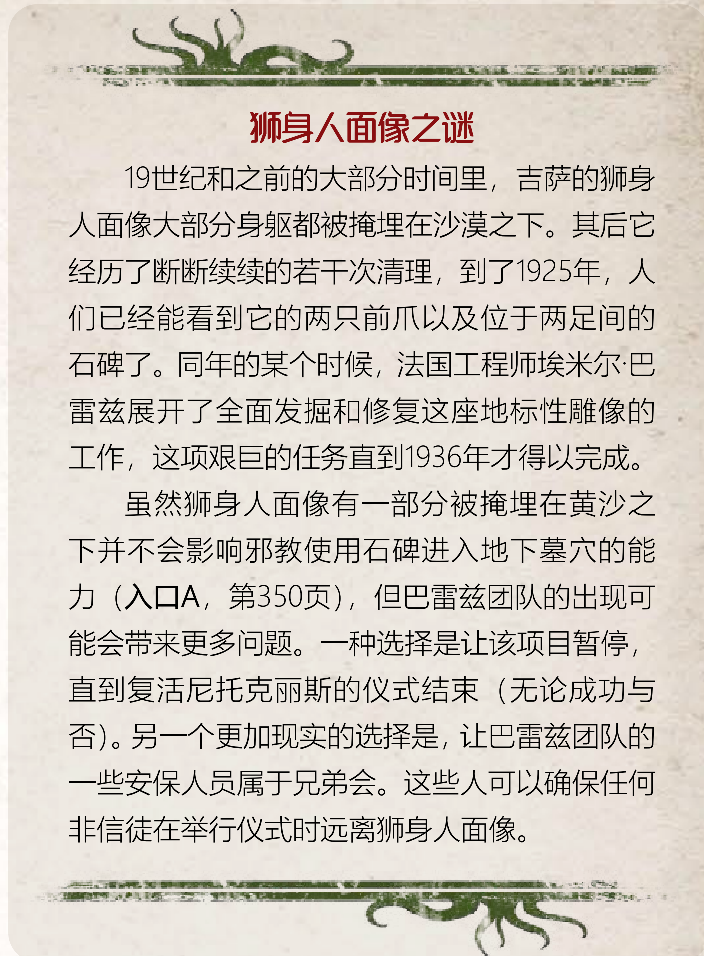
- **联系**：监视沙克提的种植园工人以及他们的夜间活动（见**种植园**和**邪教仪式**，第344页和第358页）。
- **联系**：与阿加莎·布罗德莫、詹姆斯·加德纳和正在调查尼托克丽斯木乃伊失踪案的警方面谈（**木乃伊失踪**，第337页）。
- **联系**：与简威廉·范·赫维伦面谈（可选；**黑猫**，第326页）。

虽然他们的调查已经确定1919年夏天卡莱尔探险队在埃及曾做过什么，但调查员也会偶然间发现，有证据表明黑法老兄弟会正筹划着在开罗郊外的荒野上进行亵渎神灵的活动。

如果调查员能够将阿加莎·布罗德莫、詹姆斯·加德纳和卡福博士提供的线索拼凑在一起，并且看到了沙克提的种植园工人动身参加亵渎神明的仪式，那么他们的下一个目的地应该是吉萨，以及那隐藏于沙漠之下的恐怖。

吉萨

吉萨高原在位于罗西南部的尼罗河西岸，这里坐落着世界仅存的古代奇迹：胡夫金字塔、哈夫拉金字塔和孟卡拉金字塔。金字塔是非常受欢迎的旅游景点，虽然有点不太适合胆小的人，从开罗市中心乘有轨电车很方



狮身人面像之谜

19世纪和之前的大部分时间里，吉萨的狮身人面像大部分身躯都被掩埋在沙漠之下。其后它经历了断断续续的若干次清理，到了1925年，人们已经能看到它的两只前爪以及位于两足间的石碑了。同年的某个时候，法国工程师埃米尔·巴雷兹展开了全面发掘和修复这座地标性雕像的工作，这项艰巨的任务直到1936年才得以完成。

虽然狮身人面像有一部分被掩埋在黄沙之下并不会影响邪教使用石碑进入地下墓穴的能力（**入口A**，第350页），但巴雷兹团队的出现可能会带来更多问题。一种选择是让该项目暂停，直到复活尼托克丽斯的仪式结束（无论成功与否）。另一个更加现实的选择是，让巴雷兹团队的一些安保人员属于兄弟会。这些人可以确保任何非信徒在举行仪式时远离狮身人面像。

便就能到达金字塔群（大约60分钟车程）。这里的路况良好，可供公共汽车通行。如果调查员愿意，他们下榻的酒店或者导游可以安排一辆私家车带他们前往此地。

米那宫酒店门前的大街上，距离开罗有轨电车终点站不远的售票处可以买到金字塔导游门票。此外，许多导游还为那些想要一览全景的人提供骆驼和驴子。米那宫酒店也是一个躲避炎热和人群的好去处，它面向富裕的客户提供四星级服务。

正如预料的那样，这片高原上遍布着众多考古发掘工程，比较有代表性的是由维也纳科学院、哈佛大学和波士顿美术博物馆联合资助的考古发掘工程。调查员或许会决定先向周围正在工作的挖掘现场打探一番，毫无疑问它们都停工了。克莱夫探险队的木乃伊失窃事件在短时间内给高原上的外国学者和当地劳工带来了极大的不安。很多人都担心这会危及他们的工作，也会让来自西方的考古学家名誉扫地。

询问当局

问及克莱夫探险队的失窃案件时，吉萨的地区警察似乎有些尴尬。他们证实了詹姆斯·加德纳所说之事——木乃伊失窃后他们确实在金字塔里寻找过秘道（**木乃伊失踪**，第337页）。但他们最终无功而返，没能找到任何有价值的东西。

如果继续追问（成功的社交技能检定，比如**说服**），警方会承认他们在克莱夫探险队走后发现了孟卡拉金字塔附近的一处隐蔽的竖井，不过有吉萨的考古学家认为这是一个墓葬井，和那些高原上零零散散的废墟墓葬井一样。虽然这起盗窃案已经令人十分困惑了，但更加令人费解的是，这些人竟然能在金字塔外的竖井里把这么大的石棺弄出来，而附近营地里的人却丝毫没有注意到。

警方很乐意告诉调查员竖井的位置（地图上标示的**入口D**，第351页），并且坦率地表示怀疑这与木乃伊失窃有关。如果有调查员提到了尼托克丽斯的名字，在说出口的那一刻，要求他们进行困难**侦查**检定，成功则会注意到至少有一名警官在听到这个名字时做出了一个防御邪恶之眼的手势。

如果调查员决定与警方谈谈他们对奥马尔·沙克提的一些怀疑，警方的反应是很明确的：他们先是震惊以及不可置信地大笑，当笑声平息下来，警方会坚称他是当地商界的支柱。除非调查员拥有当局无法忽视的确凿证据来证明他的杀人行为，否则（大多数情况下）他们就会收到礼貌的警告——对这样一位可敬的公民散布流言恶语的人，他们今后如果需要别人的帮助，是不会有人愿意出手相助的。（更多关于沙克提社会地位的细节见**出场角色：埃及**，第309页关于他的条目）如果需要警察的数据，使用**埃及警察/警卫**，第375页。

孟卡拉金字塔

这座金字塔是为基奥普斯的孙子，孟卡拉法老建造的，是吉萨金字塔群中最不起眼的一座。12世纪末，传奇穆斯林军阀萨拉丁的儿子试图摧毁这座古迹时，在它的北面留下了一道巨大的挖痕。至于他为什么这么做，又为什么在八个月后放弃了，有很多传言。他是想找到并摧毁尼托克丽斯的坟墓呢，还是仅仅是想为自己的建筑工程获取凿好的石头呢？也许是开销太大，无法继续？又或者是有什么东西让他改变了主意？现存的史料对这个问题几乎没有记载。

金字塔本身很难进入，它的通道陡峭而又幽闭骇人。由于木乃伊失窃案已经过去了几个月，陵墓已不再有人守卫，游客也可以再次进入了。

探索金字塔

如果调查员想要探索金字塔，没人会阻拦他们。如果他们雇了当地的导游，他可以直接将调查员带进那间密室，他承认，因为盗窃案的缘故，这间密室本身也成了一个旅游景点。如果没有雇佣导游，他们就必须爬进金字塔内部，直到自己找到密室。不出所料的是，从外面小贩那里就可以买到的便宜手绘地图中很快就加上了密室的标记，所以寻找起来并不困难。

在真正的墓室前有数个小前厅。提着火光摇曳的火把来仔细地搜索前厅和墓室（**平面图：金字塔地下秘道**，第350页），通过极限**侦查**检定就可以找到进入秘道的隔板（以及按下就能打开通道的石头）。

如果调查员在有导游（不是他们自己从开罗带来的导游）在场的情况下发现了秘道入口，他会立即跑出去通知警察有人发现了秘道——除非阻止他。调查员可能会把他误认为邪教徒。如果得知这个秘密入口，调查员就必须在有限的时间里进入秘道，或者在警察到达前寻找石棺被搬动的迹象（当然，没有任何迹象，因为石棺不是通过物理手段"搬"出来的）。

如果调查员决定在这时进入秘道，如果他们不想让警察也跟着进来，就需要关上那道隔板。在刚进入秘道的地方有一个十分显眼的拉杆可以关闭隔板。他们的失踪肯定会引起轩然大波，如果调查员能从奈亚拉托提普的宏伟密室里活着回来，他们肯定要想办法回答不胜枚举的问题了。公众对调查员在金字塔中失踪的猜测同样会提醒兄弟会去关注调查员在埃及的活动。

深入恐怖

如果调查员没能在孟卡拉金字塔里偶然之间发现秘道，那么根据下文的平面图（**平面图：金字塔地下秘道**，第350页）所示，这个地下迷宫还有另外四个入口，而詹姆斯·加德纳也曾出色地假设过这间迷宫的存在。

如果调查员与吉萨警方谈过，他们会得知入口D的位置，而狮身人面像附近还有两个墓葬井（入口B和C）。入口A只有在邪教仪式当晚尾随或者混进邪教徒当中才能找到（**入口A**，见下文）。

如果调查员不知道入口D的存在，决定随机搜索孟卡拉金字塔周围的废墟，守秘人可以要求他们进行**侦查**检定，成功就会找到一口通往"某个地方"的竖井，在进一步调查之前，没人知道这口竖井具体通往哪里。

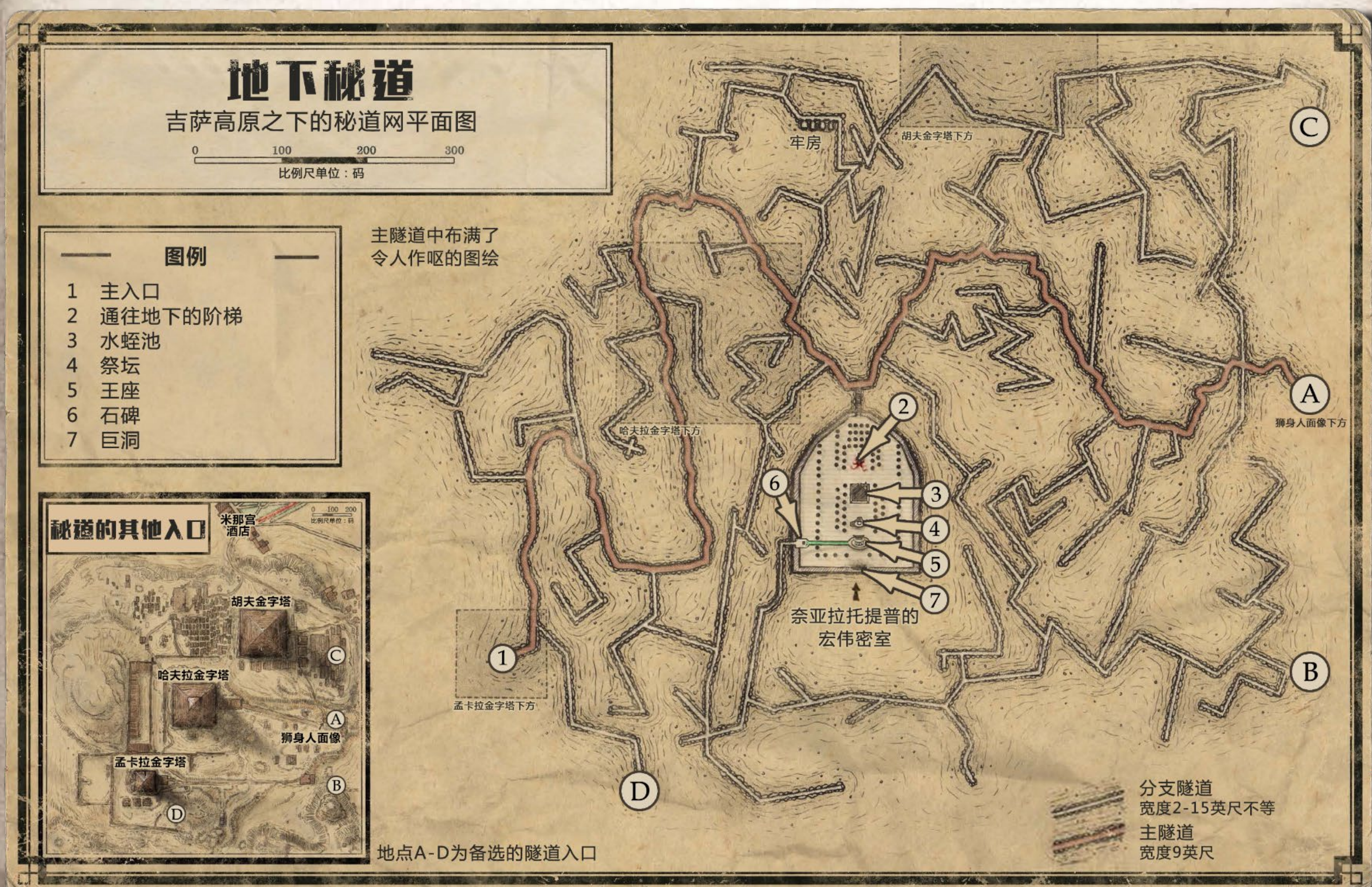
如果他们坚信詹姆斯·加德纳的理论，并且联系了卡福博士所说的话——尼托克丽斯的仪式与狮身人面像分不开关系。那么调查员们可能会在狮身人面像附近寻找隐藏的入口（如果他们忘记了卡福博士所说的话，就需要花更长的时间来寻找）。询问当地的导游可以给他们指出入口B和C的大致方向，不过想要确定入口的具体位置，就需要成功的**幸运**和**侦查**组合检定。

无论调查员发现了哪口竖井，他们都需要火把或手电筒来充分探索竖井及其连接的错综复杂的隧道（注意，某些入口还需要绳子和攀登设备）。如果没有光源，他们就只能在黑暗中盲目地跌跌撞撞（增加技能难度和/或惩罚骰）。

入口 A

这个入口就在由图特摩斯四世在狮身人面像前竖立的石碑背后，这块石碑具有神奇的特质。石碑的四个面上描绘了图特摩斯发现掩埋在埃及沙漠中的狮身人面像的过程，以及他是如何将其发掘出来的漫长故事。石碑的正面微妙地散布着13个符号，将它们连在一起，就构成了一句话：

神之大能兮，
息吹而死，睹形而狂！



在晚上用古埃及语大声诵读这段文字（世俗发音亦可），并向石碑献祭12点魔法值，石碑就会变得半透明且不可触及，但仍然可见。这一效果会持续两分钟。

调查员只要拥有至少10%的**语言（埃及象形文字）**技能，就能够辨认出这段必要的祷词（无需检定），但需要通过**克苏鲁神话**或者**神秘学**检定，才能确定正确的语序，并激活魔法。在邪教徒中，只有大祭司（目前是沙克提）知道打开道路的仪式咒语。在献祭了魔法值后，大祭司得以进入这里，后面紧跟着他那群狂热的邪教徒。

通过石碑，调查员们就会发现自己来到了一个房间（地图上标记的A处），这个房间通向秘道。他们借此来到了超过200英尺（60米）深的地下，同时不会在地表留下丝毫的痕迹。站在这个房间的中央，呼唤奈亚拉托提普之名，就会被传送回地表（不会消耗魔法值）。

当仪式将石碑启动时，调查员可以乘着石碑开启，直接跟随邪教徒穿过石碑进入内部空间（乔装是个明智的选择）。

入口 B

第二个入口（地图上标记B处）是位于石碑入口以南约300码（275米）处的一个洞口。竖井垂直向下延伸50英尺（15米），然后左转变为一个斜坡，以近20度的坡度再向下延伸200英尺（60米）。洞口通常会有栅栏围着，宽度仅足够每次进入一人。

几乎不可能在没有绳索和攀爬设备的情况下沿着竖井的墙壁爬上爬下——缺少必要设备就需要极限**攀爬**检定。墙壁上几乎没有落脚点，表面还黏糊糊的不知道沾了些什么东西。邪教徒偶尔会把受害者扔进这里，居民也会把垃圾扔到下面。

入口 C

第三个入口（地图上标记C处）是另一口墓葬井；位于石碑以北300码（275米）处。它和入口B几乎一样，但相比入口B要先经过几次弯曲，接着垂直向下50英尺（15米），然后才变成一个陡峭的斜坡。这里的墙壁同样光滑，难以攀爬，如果没有合适的设备，也需要极限**攀爬**检定。

入口 D

这个入口（地图上标记D处）位于孟卡拉金字塔东南约150码（约140米）处的岩石古墓中，隐藏在一块看上去年代久远的石板下面。

经过一段相对较短而陡峭的垂直下降后（约30英尺；9米），会来到一间正方形的小房间，房间的每面墙上都有一扇封闭的门。除了一扇门是通向地下迷宫的入口外，其他入口都是假的。成功的**侦查**检定可以找到正确的门。这里没有机关——秘道的入口被泥砖堵住，泥砖表面涂了一层薄薄的灰泥用来混淆视线。这堵墙用镐和铲子可以轻易挖开（无需检定，但需要时间）。

进入门口的走廊后，里面倾斜的石质地板就很容易通过了。这里与又长又曲折的主隧道相连，隧道的尽头便是孟卡拉金字塔内的尼托克丽斯女王密室。

金字塔下

在地下深处，死寂无边，令人压抑。头顶上悬着沉重的石头和泥土。偶尔有气流穿过隧道，吹熄手中的蜡烛和火把。

主隧道

主隧道从孟卡拉金字塔一路蜿蜒至图特摩斯石碑（入口A）下方的入口房间，全长约1英里（1.6公里），但直线距离仅为其一半多一点。在这两点之间坐落着**奈亚拉托提普的宏伟密室**（355页），兄弟会在这里举行神圣而可怕的仪式。

主隧道四壁是凿出来的石头材质，显然是人工建造的。这里地面大体上很平坦，隧道宽约8英尺（2.5米），高约8英尺（2.5米）。这里没有一丝光线，除了偶尔会有青紫色或腐烂的绿色真菌发出的荧光——这东西黏糊糊的，摸起来很恶心。道路两旁不时会有分支隧道和小型的凹室。

主隧道的墙上刻满了令人作呕的图案，上面描绘着长着动物头的人，长着人类四肢的动物，以及进行着残忍、恶心和淫邪活动的无法辨认的生物。如果调查员利用灯光去尝试理解这些图案的内容，那么他们在通道中行进的过程中可能会损失0/1的理智。另外，参考**随机事件**（第353页）。

对页：金字塔地下秘道平面图

表格：狮身人面像下发生的事件

挑选或掷1D10	事件
1	成功的**聆听**检定可以听到一段阿拉伯语的对话，如果听者能够听懂这种语言，他会得知有两个人正在讨论隧道里可能有入侵者，但无法定位声音来源。
2	温热的液体从隧道天花板滴下，它的正下方是血红色的光滑石头。有**急救**或**医学**技能的可以辨认出这液体是血液（无需检定），但却不知道这血液从何处而来（0/1理智损失）。
3	成功的**侦查**检定会发现通道两侧的黑蔷薇，如果调查员去采摘它，将会被上面的锋利荆棘刺伤，损失1D3生命值。
4	一股恶臭笼罩了调查员，如果困难CON检定失败，调查员会强制呕吐1D4轮。
5	要求玩家进行一次**幸运**检定：如果失败，调查员就会跌倒。它们的手、肘部和膝盖上粘上了一层黏糊糊、闪闪发光的苔藓，而且无法擦掉（24小时后就会分解）。
6	一阵猛烈的风熄灭了所有未经遮挡的蜡烛，还卷走了所有的文件。是否允许调查员进行DEX检定来抓住一份特别重要的文件，则取决于守秘人……
7	在黑暗中隐约瞥见了某种无形之物，它没有留下痕迹也没有踪影。
8	在黑暗中可以听到可怕的窃笑声、咆哮声或呻吟声——它们可能来自同一个声源，也可能是莫名发出的可怕的刺耳噪音。
9	四到六只斯芬克斯之子会试图抓住一名（如果在分支隧道）或两名调查员（如果在主隧道）。掷任意骰：奇数表示它们从身后出现，偶数表示它们从前方出现。 分支隧道中有足够的空间可以让两只斯芬克斯之子同时扑向目标，主隧道则可容纳四只。根据守秘人的意愿，俘虏会被抓到奈亚拉托提普的宏伟密室里（作为送上门的祭品）。有关斯芬克斯之子的描述和数据，参考**人物与怪物：埃及**，第372页。
10	随机或选择幸运最低的一名调查员，这位调查员会发现隧道墙壁有节奏地扩张收缩，就好像肺部的支气管一样，引发**理智**检定1/1D4，如果这位调查员陷入疯狂，那么在随后的故事中调查员陷入幻觉时，也可以使用这一场景。

分支隧道

有些分支隧道显然是石头切割而成的，另一些则看起来像是古代的河道或岩石裂缝，有的像被酸侵蚀过的岩石，还有一些明显是用手（或爪子）刨出来的。

隧道有一种像活物一般的感觉，让人觉得有某种巨大的野兽曾囚禁在一块大石头里，然后又不知怎的获得了自由，而调查员现在正沿着它原先的骨骼和肌腱留下的空间蹒跚而行。

虽然分支隧道通向的目的地通常是固定的，但墙壁的角度，地板，天花板都在不断变化，通道本身可能缩小至2英尺（60厘米）宽，或开阔到15英尺（4.5米）宽15英尺（4.5米）高。更明显的是，脚下的路面也始终起伏不定，因此无法看清前后方稍远的地方。这样一来，即便利用提灯和强光手电筒也看不清周围的环境。守秘人可以利用扭曲的隧道、无边无际的黑暗和数个世纪以来所累积的尘埃来制造紧张感。

由于视野不断变化的缘故，如果调查员能够使用魔法或远程物理攻击，守秘人可能需要根据调查员的行进顺序来判断，在遭遇不幸的事件时，他们能否使用枪械和法术来还击。

参考**随机事件**（第353页），在通俗模式下，参考**通俗调整：更多危险**（第354页）来确定在分支隧道中可能遇到的事件。



寻找路线

地图上的隧道分两种类型，主隧道和分支隧道。根据调查员所进入的入口，他们会发现自己身处主隧道（从入口A或D进入），或者其中一条分支隧道里（从入口B或C进入）。

如果调查员跟随兄弟会成员从入口A进入隧道，那么很简单就能找到通往奈亚拉托提普的宏伟密室的路——他们只要继续跟着邪教徒就行了。如果他们从入口D进入主隧道，成功的**侦查**检定（如果他们携带的光源很微弱，比如蜡烛和火柴，那么难度会提升为困难）就能辨认出灰尘中的脚印，跟着这些脚印就可以进入宏伟密室（只有用火柴或者蜡烛作为光源时，才需要进行**追踪**检定）。

如果不喜欢在每个岔路口都询问调查员想要朝哪个方向走，那么只需进行**导航**或者**幸运**检定就足够了。大失败（或孤注一掷失败）则会触发某个事件（**随机事件**，见下文）。如果检定成功（或者经过反复试错），他们要么会进入宏伟密室的后门（**石碑**，第356页），要么会进入主隧道，由守秘人决定。进入主隧道后，调查员就有机会发现教徒前往宏伟密室时留下的足迹。

如果玩家喜欢一步一步地画出隧道的路线，那么守秘人可以在每个岔路口询问玩家如何决定，并在地图上仔细绘制出他们的行进路线。这种情况下，他们的遭遇会取决于所处的位置，而不仅仅取决于气氛和紧张程度。

随机事件

表格：狮身人面像下发生的事件包含了一系列纠缠干扰调查员的事件，调查员在前往奈亚拉托提普的宏伟密室的途中可能会遭遇这些事件。利用这些可选策略来触动调查员的神经，强调可怕的力量已经准备好迎接他们了。

守秘人可以在表格中任意挑选或者掷骰来选择事件。如果随机选择，请注意不要让这些遭遇分散玩家对主线剧情的注意力。如果这些事件不符合你战役的风格或喜好，那么守秘人就没必要去使用它们——如果游戏进展顺利没有遇到任何遭遇，那么就无需强行插入一场事件。

通俗调整：更多危险

分支隧道有着比主隧道更多的危险，守秘人可以根据自己意愿使用这些事件，亦可继续沿用**表格：狮身人面像下发生的事件**。下列危险更适用于通俗风格的游戏，但只要守秘人愿意，经典模式下也同样适用。

分支隧道中会经常出现向上或向下的斜坡。向上倾斜时，需要成功的**攀爬**检定才能爬上坡顶，孤注一掷失败会滚下斜坡，被尖锐的石头割伤，受到1D6的伤害，但成功的**闪避**检定可以将伤害降低为1。向下落去时，成功的**跳跃**检定意味着双脚着地，不会受到任何伤害。

如果调查员的攀爬技能很低，绳索和攀爬设备可以提供辅助（如果他们携带了这类物品）从而无需检定，只要一个人能成功爬上坡顶（**攀爬**检定），就可以放下绳子让其他人爬上来，或者他们可以找到牢固的地方（**幸运**检定）固定绳锚用来垂降（无需检定）。

分支隧道还有塌陷的危险。如果发生塌陷，岩石开始从天花板上坠落，调查员必须成功通过**闪避**检定，才能避免被岩石击中。否则就会受到1D10伤害。团体**幸运**检定决定塌陷程度是否严重到通道被永久阻塞。

分支隧道中的裂缝和坑也是问题。如果守秘人想要用它们当作障碍，失败的团体**幸运**检定会让调查员遇到一个陡峭光滑的裂缝。裂缝至少有100英尺深，横跨整个隧道。裂缝的宽度可以修改，如果需要，可以使用**表格：坑和裂缝**。

成功的**跳跃**检定就可以跳过最窄的裂缝，而10英尺（3米）宽的裂缝则需要困难**跳跃**检定，15英尺（4.5米）宽的裂缝需要极限**跳跃**检定。如果裂缝太宽无法安全跃过，调查员就只能绕路了。

成功的**侦查**检定可以避免被坑绊倒（如果使用良好的光源就可以获得奖励骰），失败意味着调查员在坑的边缘滑了一跤，摔进了坑里。受到的伤害取决于坑的深度，可以查看**表格：坑和裂缝**（下文）来确定。





表格：坑和裂缝

骰 1D4	裂缝的宽度	坑的深度和掉落伤害
1	5英寸（1.5米）	10英尺（3米）；1D6
2	10英寸（3米）	20英尺（6米）；2D6
3	15英寸（4.5米）	30英尺（9米）；3D6
4	20英寸（6米）	40英尺（12米）；4D6

奈亚拉托提普的宏伟密室

这间大厅是黑法老兄弟会的仪式场所。如果调查员到来时这里正在举行仪式，可参考**邪教徒的仪式**（第358页）。如果此时举行的是尼托克丽斯的复活仪式，那么参见**尼托克丽斯女王的特殊仪式**（第358页）。此外，有四个半人半兽的斯芬克斯之子守护着这个神圣的地方（在通俗游戏中是八个）。

从主隧道沿着宽台阶行进100英尺（30米），会到达一间巨大的房间。正如黑法老之名，照亮道路和内部巨大空间的光源只有少数几支火把，光线通过黑色大理石墙壁散射到四周各处。这里的地板也是黑色大理石，上面点缀着白色的斑点——信徒们吹嘘说，这里的每一个斑点都是一个被他们的主所束缚住的灵魂。

大厅约400 x 500英尺（120 x 150米）见方，天花板（如果在黑暗中能够看到）高达100英尺（30米）。大厅如此之广阔，只有极其巨大的声响才能造成回音——普通大小的声音会很快消散在这庞大的空间里。平面图上所标注的特殊位置的见下文详述。

支撑柱

无数的乌木柱支撑着巨大的拱形天花板。在适当的光线下（强光手电筒），可以看到柱子向上延伸到一颗黑色大树的顶部，树枝明显地在异维度的风中来回摇摆。目睹此景会触发**理智**检定（1/1D2理智损失）。

通向地下世界的阶梯

与进入大厅的阶梯完全不同，这些台阶通向比大厅更深的一层（或其他地方……）。阶梯的尽头消失在一片从地下喷涌而出的鲜红色浓雾里。偶尔会有一阵可怕的尖叫或呻吟声从那里飘进大厅。

阶梯的尽头通向本篇模组之外——通往守秘人自行设计的冒险。如果守秘人不希望调查员进入这里，那就在台阶上设置一道不可见的屏障，要么（如果你觉得这么做过于刻薄）就让率先走入这诡异光芒中的调查员遭受到由某种不可见的力量所产生的伤害，每轮受到1D6+2点伤害。这种感觉就像被一只巨大的骨手紧握住一样。只有调查员原路折返，攻击才会停止。

水蛭池

洞穴中央有一个方形大坑，它原来是一片水池，有75英尺（23米）宽，岩石池壁下不到8英尺（2.5米）的地方就是水面。如果有人想办法去测量水池深度，可以得知平均水深是20英尺（6米）。乍一看这里的水黑乎乎的，没什么特殊的地方，但成功的**侦查**检定会注意到水面上有着不断泛起的微小涟漪。

一道又窄又滑没有栏杆的黑色大理石台阶通向水池。台阶旁边栓着一艘仪式用的乌黑木筏，可以用杆子来撑起这个木筏，运送祭品到水池中央，然后喂给水池里的东西。木筏上有两名侍从，每次可以运送（或拖拽）四名受害者。如果有人不幸跌进或被扔进了池子，这个小木筏也许可以用来逃生——成功的**攀爬**检定可以爬上木筏（在木筏上没人的情况下）。如果已经有邪教徒在上面守着，难度将上升至困难。

不幸滑倒或被扔进水里的人都会被3英尺（90厘米）长的“水蛭”袭击，每只水蛭都长着多张锋利的吸盘口。显然这并不是普通的水蛭，而是某种邪恶生物，它们是奈亚拉托提普的百万蒙宠者之一。被水蛭袭击的人很快就会被吸干血液，在战斗轮中每轮都会损失1D3点生命值



失踪人口

虽然埃及的生命十分廉价，邪教徒可以很轻松地接触那些贫民窟里贫穷而绝望的人，但他们仍然要小心谨慎地去为自己的肮脏仪式获取祭品，不能引起过多的注意。如果大量乞丐短时间内突然消失，即便当局再无能也不会视而不见，如果地主的雇农频繁消失的话，他们也肯定会大吵大闹。

不论如何，那些为沙克提和其他邪教徒工作的人明白，如果他们说出这些事情，他们自己很快就会成为下一次仪式中待宰的祭品，而他们的家人和那些对可疑的邪教活动多嘴的人也会如此下场。因此，在这样的恐惧和威吓之下，邪教能够在满足自身需要的同时，还能保持活动的隐蔽。被秘密收集起来的祭品被他们关押在迷宫的牢房里。



直到死亡（见**人物与怪物：埃及**，第372页）。从这些水蛭口中生还也会损失1/1D8理智，而眼睁睁看着同伴被吸干则会损失1/1D6理智。

在仪式中，有时会有受害者尖叫着被丢在了水池中的浅滩上，那浅滩由人类骸骨堆叠而成，水面就在其下不到18英寸（45厘米）。被丢在那里的人可能存活几分钟到半个小时，这取决于水蛭的饥饿程度（如果调查员跌入水池，用**幸运**检定来确定他是否落在了浅滩上）。

邪教徒每周都会随便找一个活人扔进水池，让水池中的水蛭有东西吃但保持饥饿。如果调查员探索密室时并非举行仪式的夜晚，那么失败的团体**幸运**检定会让调查员撞见例行喂食的场面（0/1D4理智损失）。

在每月举行的小规模仪式中，会有至多六人被下药迷昏或者就那么尖叫着被扔进了这处地狱。如果是盛大的冬至日庆典，会有十几个甚至更多的受害者会在池中水蛭那锋利的口器下迎接他们可怕的命运。举行仪式时，水池的角落会安装一台巨大的吊杆，它会把受害者先放进水池，待其身上爬满水蛭的时候，再将其拉起，这样会延长他们的生命，让教徒亲眼目睹这一场景。这种可怕的垂死挣扎会使目击者**理智**检定（损失1/1D6理智）。

在入教仪式中，这个水池并不是用来杀死受害者的（他们要求入教者自愿跳进去），而是用来处理尸体（**邪教仪式**，第358页）。

祭坛

祭坛由白色大理石建造，顶部约25英尺（7.5米）见方。三面的台阶通向15英尺（4.5米）高的尼托克丽斯女王石棺所在的位置（除了复活之夜；见**尼托克丽斯女王的特殊仪式**，第358页）。祭坛的四角都摆着石质的火盆，盆中的火焰散发着病态的黄色光芒。

在复活仪式开始之前，尼托克丽斯的王冠和项链已经摆放在了石棺前的祭坛上——如果在调查员探索大厅之前，兄弟会就已经设法从伊本图伦清真寺偷走了腰带的话，它也会一并放在这里。或者，守秘人也可以将这些物品放在沙克提的保险柜中（**保险柜**，第347页）。

王座

在祭坛的背面是一个由形状骇人的双人王座，石质的王座又黏又滑，还透着一抹令人作呕的绿色。王座上雕刻着人类和某些可怕的神话生物（潜砂怪、深潜者和其他存在）的暴力残忍行为的图像。这些图像令人不安，但又无法辨认，除非调查员曾亲身接触过其中的生物。

王座上的两个座位是为正常人类大小的生物设计的。上面的象形文字表名这是尼托克丽斯的王座（需要成功的**语言（埃及象形文字）**检定来翻译）。王座高出地面30英尺（9 米）。它面对整个大厅，正面有一道狭窄陡峭的台阶通向大厅的地面。

祭神桥

面对着王座的大厅里有一座通向大厅的左侧的长桥。支撑着长桥的立柱上也雕刻着令人作呕的图案和蠕动的触须。和王座一样，桥身同样是由黏滑的、入胆汁一般绿色的石头建造的，桥上没有栏杆。桥面离地面30英尺（9米）。在古时候，尼托克丽斯和她的祭司们大步走过这座桥，让聚集在桥下熙熙攘攘的信徒们得以心怀敬畏。

石碑

距离桥和殿墙连接处几英尺远的地方伫立着一块石碑。它的大小与狮身人面像前的石碑相同，但上面刻着的符号却不一样。两块石碑的功能相同，都可以通向平面图上的入口"A"。

只有兄弟会的祭司才知道从入口房间传送到这里的咒语，这能大大缩短他们进入大厅的时间。与图特摩斯石碑上的象形文字（入口A）一样，至少需要10%的**语言（埃及象形文字）**才能辨别出必要的咒语，再通过成功的**克苏鲁神话**或者**神秘学**检定才能激活开启的魔法。

在祭神桥尽头的石碑后面隐藏着一扇未上锁的门，门后是一条分支隧道。幸运的调查员可能会在穿越地下迷宫的时候偶然发现这扇门，利用它进入大厅，小心翼翼地躲在方尖碑后面观察四周，同时不被人注意到（见**寻找路线**，第353页）。

巨洞

王座后方的大厅后墙上有一个巨大而不规则的洞，大约100英尺（30米）宽，125英尺（38米）深，显然是被某种巨大的力量所撕开的。无论用多强的光照进去，巨洞里面都是一片漆黑。

如果有人勇敢（或愚蠢）地进入洞中，他们会发现自己什么也看不见，听不见，也感觉不到任何事物。在洞里待了1D6分钟后，他们确信自己已经走遍洞里的每一处角落了，这里没有任何有价值的东西。很明显，这只是一个巨大的空洞。

可惜事实并非如此。这个空洞实际上是奈亚拉托提普最中意的位面与地球之间的跨维度之门。在适当的仪式中消耗20点魔法值，就能把洞内的所有人带到伏行的混沌面前。如果调查员在此之前曾访问过中国，并偷走了何方的《死灵之书》注释本，他们就已经拥有了所需的法术。（详见**附录C：神话典籍**，第646页）至于《死灵之书》其他的抄本，比如埃及博物馆里的那本，就由守秘人来决定其中是否抄录了这一法术。

通过成功的**克苏鲁神话**检定，身处洞中的人会发现这里并不像表面上看起来那样平常。如果在洞中利用克苏鲁神话技能的自发用法，调查员会自动失去20点魔法值，他们不会被传送到奈亚拉托提普的位面，而是发现自己来到了曲折金字塔的圣所中（连同洞中的所有人），那时，邪神会以黑法老的形象出现在他们面前（见**奈亚拉托提普降临**，第366页）。注意，如果调查员已经历过这一遭遇，那他们要么直接被传送到蠕行的混沌的位面，要么就被送到守秘人指定的另一个秽邪而又致命的地方。

并非显然的是，这个巨洞也是让黑斯芬克斯——奈亚拉托提普创造的怪物，进入宏伟密室的捷径。值得庆幸的是，黑斯芬克斯只在盛大仪式中，施展了召唤黑斯芬克斯的法术（**附录B：法术**，第630页）时才会在巨洞中出现。当黑斯芬克斯被召唤出来时，仍在洞中的人就有大麻烦了。见下文边栏中对黑斯芬克斯的描述，以及**人物与怪物：埃及**（第372页）。之所以这座圣殿如此庞大，正是因为黑斯芬克斯身形巨大的缘故。

庞大又昏暗的巨洞使之成为了一个方便躲藏之处，在此处**潜行**无需检定。由于埃及和英国的邪教徒穿着同样的邪教长袍，因此调查员穿着在**米斯尔宅**（第269页，英格兰）偷来的长袍可以混过检查。



黑斯芬克斯

即便从我所在的高处看下去，洞里的东西也颇为巨大而笨重；这是个覆着长毛的淡黄色东西，并且有着强壮有力的动作。它尺寸大约有一只大号的河马那么大，却有着非常奇怪的形状。它似乎没有脖颈，五个毛发蓬松、相互独立的头部并成一排突出生长在一个近似圆柱形的身躯前端；第一个头很小、第二个则要大得多，第三第四个最大，而第五个又相对要小一些，但却没有第一个那么小。每个头部的前端都刺出了非常奇怪的坚硬触肢，那些触肢贪婪地罩住了洞穴面前极大一堆难以形容的食物。偶尔那东西会昂起身子，偶尔则会以一种非常奇怪的方式倒退着回到自己的洞穴里。它的运动方式是如此地不可思议，让我入迷地盯着它的一举一动，希望它能再从我身下的巨型巢穴走出来一点。

然后，它真的走出来了…那是巨大的斯芬克斯！…这尊斯芬克司雕像最早被雕刻出来时究竟象征着怎样一些可憎而巨大的畸形怪物呢？…那和河马一样大小的五头怪物……那个五头怪物——仅仅只是它的前爪……

——H.P.洛夫克拉夫特，《金字塔下》

正如这位不幸的叙述者所发现的，狮身人面像确实是一件具有象征性的雕像。然而他并不知道，它所象征的是奈亚拉托提普的眷族和传令官。

作为奈亚拉托提普所创造的怪物，黑斯芬克斯经常以黑暗之神的传令官的身份出现，（令人费解的是）尽管有时候奈亚拉托提普也会以这种形式的化身出现（这时通常被称作无貌之神或野兽）。黑斯芬克斯体型巨大。它的脸布满皱纹，没有眼睛，椭圆形的面部长着无数张嘴。除此之外，它看起来就像一个活生生的狮身人面像。它用两只巨大而强壮的前爪，时而把祭品抓进与地面齐高的那张已经满是鲜血和骸骨的口中，时而将祭品高高举起，送入其它长满尖牙的大嘴，或者（最高的一只）把受惊的人类扔进那张70英尺（21米）宽，长在一张满是嘲讽、不屑而又邪恶无比的大脸盘上的巨口之中。

关于黑斯芬克斯的数据可以在**人物与怪物：埃及**，第372页找到。



邪教仪式

每月的月朔之夜里，会有大量的教徒（至少50人）汇聚在奈亚拉托提普的宏伟密室里。与英国分支不同，埃及的兄弟会的仪式纯粹专注于死亡，而非加维根那样令人兴奋的性与杀戮的结合。每月还会举行向水蛭池献祭的小规模仪式，除此之外，如果有新成员入教，则会特地举行一场出席人数较多的入教仪式。

在这种仪式中，邪教徒会要求入教者进行必要的牺牲来证明他们对黑法老的忠诚。这些新教徒会用祭棍慢慢地将他们的牺牲品打到半死，最后再刺穿祭品的心脏。被扔进水蛭池里（第355页）的尸体，会由百万蒙宠者操控着再次站起身来。

被吸干后，尸体上爬满的水蛭连成了一体——受害者的骨骼仍在活动，扭动着的水蛭替代了血肉和肌腱，模仿着人类的躯体。尸体们开口齐颂奈亚拉托提普，直到倒下，沉没在池中漆黑的水里。

如前文所述，目睹一场小规模仪式会受到1/1D6的理智损失（**水蛭池**，第355页）。目睹入教仪式会受到1/1D10的理智损失。

只有在冬至仪式上才会任命新祭司。邪教徒要求他们付出更多的牺牲，但是通过魔法而非物理手段。冬至仪式规模盛大，至少有100名教徒参加，这场仪式并不会随着齐声吟唱的水蛭汇集而出就告一段落，而是结束于黑斯芬克斯的出现。

在极为特殊的日子举行的仪式中（比如日食或其他天文现象），黑斯芬克斯会以奈亚拉托提普的传令官的身份向聚集在一起的信徒们讲话。这样的仪式偶尔会在达舒尔周围的沙漠中举行，这样一来，神的潜砂怪信徒也可以参加。

观看祭司的任职仪式会引发**理智**检定（损失1D2/2D6理智），黑斯芬克斯的出现也会造成理智损失（损失的数值取决于调查员目睹了一部分还是完整的黑斯芬克斯）。

调查员如果在仪式之夜中被发现，如果无法顺利逃脱，他们就会被当场处死。调查员可以逃跑引发追逐，或者一边战斗一边撤退（后者更适用于通俗战役，因为对手的数量会大幅增加）。

尼托克丽斯女王的特殊仪式

如果兄弟会从伊本图伦清真寺偷走了尼托克丽斯的腰带，那么在宏伟密室举行的下一场大型仪式的目的就是为了让尼托克丽斯起死回生。这是调查员在埃及冒险的高潮部分，也将是一个激动人心的结局（另一个结局见**进入圣所**，第364页）。

参加仪式的祭司共有12名，其中包括奥马尔·沙克提和马丁·温菲尔德。以及包括亨利·克莱夫博士在内的200名低阶教徒，和20个斯芬克斯之子。克莱夫探险队的其他成员也参加了仪式——作为祭品。尼托克丽斯的尸体已经从石棺中取出，直接放置在祭台上，为她的复活做好了准备。石棺本身则倒在了一旁。

仪式步骤

除非调查员决定介入，否则仪式的过程如下。

- 詹姆斯·加德纳和阿加莎·布罗德莫被拖着穿过大厅来到祭坛前，跪在祭台后面。在沙克提的带领下，聚集的人群开始吟诵和哀叹。
- 教徒强迫阿加莎·布罗德莫使用她的力量去联络尼托克丽斯的灵魂，而教徒们则把祭品投入水蛭池中，水蛭会让新鲜的尸体“活”起来加入祭典。
- 祭司们手挽着手，温菲尔德和沙克提切开加德纳和布罗德莫的喉咙。当他们的血液流进祭台上干瘪的木乃伊体内时，这具干燥的尸体开始恢复活力，它开始膨胀，焕发出生机。到了最后，尼托克丽斯女王带着她那绝世美貌复生了。
- 王座旁边的火盆燃烧起来，尼托克丽斯轻步跨过尸体来到属于她的位置。
- 一个斯芬克斯之子为尼托克丽斯奉上一杯鲜血供她享用，与此同时，她下令召唤黑斯芬克斯。奥马尔·沙克提、克莱夫、温菲尔德和其他祭司一同召唤这个怪物，它从巨洞中显现，来到尖叫的邪教徒、斯芬克斯之子和其他祭品面前。如果有人能够保持理智继续目睹接下来的部分，斯芬克斯的行为会让人无法抗拒，他们会像喝醉了一样不由自主地模仿它进食（困难POW检定可以抵抗这种行为）。
- 一旦黑斯芬克斯吃饱，尼托克丽斯就会遣散它，接着施展奈亚拉托提普请神术，黑斯芬克斯进食时散



落的血液与软骨融合在一起，化作黑法老的形象，奈亚拉托提普以这种姿态降临于世。他登上双人王座，坐在尼托克丽斯的身边，指定她为自己的凡间伴侣。齐声吟唱的水蛭唱完奈亚拉托提普的颂歌后消失在了池中，黑法老也随之消失。尚存一息的教徒蹒跚着走进了埃及平静的夜晚之中。

目击这场可怕的仪式（黑斯芬克斯出现前的部分）会引发**理智**检定（1D6/2D8理智损失）。而黑斯芬克斯出现则会导致1D8/1D20的理智损失。相比之下，目睹黑法老的降临几乎不会损失多少理智：仅为0/1D2的理智值。

阻止尼托克丽斯的复活

调查员可以通过多种途径阻止尼托克丽斯的复活。其中一些方法可在仪式举行之前（或期间）进行尝试，而另一些则需时间去研究——这恰恰是调查员最缺少的。下文会论述各种可能情况；见**强大的物品**，第361页。

木乃伊

阻止尼托克丽斯从死而复生的其中一个方法，就是在复活仪式开始前摧毁她的木乃伊。但这并非易事，因为木乃伊对火烧酸蚀这种常见破坏方式有极强的抗性。但魔法火焰，例如血肉熔解术（《克苏鲁的呼唤规则书》，第259页）对其有效。

尽管在埃及神话中有一种久经考验的处理尸体方法——将其解剖拆分，但尸体的部件仍在，日后依然能重新复原。除此之外，由于尸体的强大属性，调查员需要一把魔法武器，如阿克马拉之剑，才能成功将其切成碎片。如果调查员没有从奈辛·艾佛提那里获得阿克马拉之剑，他们可以用刀锋祝福术自己制造出附魔武器（克苏鲁的呼唤规则书，第246页）。

或者，调查员可以使用法术棍棒附魔术（第633页）创造出一件能将木乃伊击成粉末的武器。接着必须使用诺登斯的匕首将其彻底分解（**降神**，见下文），否则这些粉末仍然能够在复活仪式中生效。此外，这些粉末也是制作苏莱曼之尘的特殊材料。

最后一件能够对付尼托克丽斯木乃伊的武器是一把伊斯电光枪，调查员可能在造访澳大利亚时获得它（**电光枪：B型**，第495页，澳大利亚）。在奥布里爵士位于灰龙岛的火山巢穴中发现的焊接设备（**零件与库存**，第589页，中国）也可以摧毁尸体。

降神

诺登斯，深渊之主，以帮助奈亚拉托提普的敌人而闻名。如果调查员能意识到这一点（如果他们不知道，成功的**克苏鲁神话**检定可以让他们意识到这点），那么另一个可能阻止仪式的方法就是使用诺登斯通神术（《克苏鲁的呼唤规则书》，第253页）——这在通俗战役中是个很不错的选择。在纽约咀咀屋的地下室发现的哈亚玛的面具也可能帮助调查员联络诺登斯，详情在**附录D：神话造物**（第650页）有所论述。

如果法术施展成功，诺登斯在降临之后会赐予施法者一柄匕首，并指示他将匕首刺入木乃伊的左眼，使其化为齑粉。接着，必须像上文描述的那样将粉末彻底分解。匕首会对死而复生者造成即死伤害，而且它也能分解其他受魔法保护的尸体。

这把匕首从外观上看是一把设计奇特的华丽武器，它同样能造成正常匕首的伤害。在契约达成后的当天晚上，诺登斯会派三只夜魇取回匕首。如果调查员打算继续持有武器而选择和夜魇战斗并且成功了，诺登斯会在每天晚上都派出更多的怪物，直到将匕首夺回手中。在夜魇的最后一次攻击中幸存下来的人会被它们带到一个令人极度厌恶的地方，等待因违抗神旨而受到惩罚。如果调查员自愿交出匕首，那么诺登斯的青睐会为调查员带来哪些深远的影响或者代价，就由守秘人来决定了。

死神与处女？

第三种阻止复活的方法是几条中最简单的，但也可能是最有损荣誉的——让阿加莎·布罗德莫无法参与仪式。没有她仪式就无法进行，因为邪教徒不知道还有谁拥有像她一样的强大能力，他们需要很长时间才能找到合适的替代者。

如果调查员能设法推断出布罗德莫在仪式中作用是沟通媒介和祭品，那他们也应该能顺理成章地推断出没有她仪式就无法进行下去。有两种方法可以做到这一点：让她离开埃及，或者做出更加极端的选择——杀了她。

说服这位上了年纪的灵媒自愿离开埃及并非易事，毕竟她陪同克莱夫探险队的唯一目的就是驱散尼托克丽斯的灵魂，尽管在木乃伊被偷走后，她有些茫然无措。只有通过困难的社交技能检定，例如**取悦**或者**说服**，才能让她明白事理。试图使用**恐吓**只会让她更加固执，因



通俗调整：打砸抢掠

如果取悦或社交手段不起作用，还有一种选择就是绑架。尽管经典游戏中也可以这样做，但是它明显更适合通俗冒险。然而考虑到距离仪式举行的时间越来越近，温菲尔德和克莱夫像鹰隼一样盯着布罗德莫的一举一动，所以绑架仍是件困难的事情。守秘人应该对玩家在讨论计划和实施绑架的时候产生的极具创意的想法有所鼓励。同时做出如此行径的英雄也可能受到惩罚——如果被抓住（无论被兄弟会还是当局），那后果一定相当严重。



此检定难度会提升至极限（千万别轻视一个小老太太在下定决心时的固执和倔强）。

如果调查员认为他们阻止仪式的最佳方式是杀死布罗德莫，那么他们可以在仪式开始前或仪式举行期间尝试这么做——但在这一方法中，时机至关重要。如果调查员决定在仪式开始前除掉阿加莎·布罗德莫，那么他们就有可能被逮捕，并被判处谋杀罪，除非他们在没有任何人知情的情况下实施了犯罪。毕竟这段时期，埃及本地没有任何死于奇怪感染或发烧的英国老人的传闻……

另一方面，如果调查员决定等到仪式开始之后再行动，那么布罗德莫会在仪式开始20分钟后进入恍惚状态，开始联络尼托克丽斯的残魂，建立联系需要1D10+10分钟。从她开始联络尼托克丽斯，到引导尼托克丽斯进入她的木乃伊躯体之后被割断喉咙，时间正好过去12分钟。如果布罗德莫在这12分钟内死去，那么尼托克丽斯将从这个位面永远消失。如果她在这12分钟开始前就死亡，那么复活只会推迟，尽管这一时间可能会有数年之久（如果调查员没能阻止奥布里爵士的计划，这场仪式自然也没机会再次重演了）。

受攒动的人影和大厅中弥漫的黑暗的影响，使用远程武器会相当困难。此时射击的目标距离会视为提升一个级别，基础射程变为远射程，远射程将变为超射程。

在杀死阿加莎·布罗德莫的问题上，还存在一种可能。如果在仪式开始之前，调查员向她阐述清楚她将在仪式中扮演什么角色，那么她会自愿在仪式的适当时机牺牲自己——然而，她需要帮助，因为当她进入恍惚状态时是没有办法自行了断的。她让自己的命运交给了调查员手中，祈祷他们有勇气在时机成熟时做必须做的事情。只有守秘人认为这里的戏剧性恰到好处，并且玩家也会买账的情况下，才应该提供这个选项。

强大的物品

若复活所必需的三样强大的物品——王冠、腰带和项链中的一件或者几件被摧毁，那么仪式将注定无法举行。这三样物品都无法用常规方式破坏，但特定的魔法物品或经过附魔的物品可以轻易毁坏它们。

这三样物品的详细信息可以在**附录D：神话造物**中找到，下文将叙述摧毁他们的具体方式。所有的方式都可以在埃及博物馆的神秘档案中找到（**保险库**，第323页），在那里通过成功的**图书馆使用**检定就可以找出这些方法。卡福博士是否会协助调查员进行他们的调查，取决于他们之间的关系。

虽然所有的理论方案都是现成的，但如果守秘人愿意，处理每一样物品所需的典籍和材料都可以作为日后冒险的基础。如果守秘人希望调查员能够在埃及期间能够获得所有必要的典籍和材料，那么卡福博士和威伯瑞博士或许能够帮助他们获取这些东西。每件神话造物的摧毁方法都可以在各种神话典籍中找到，用书籍的神话等级来决定它是否包含这些内容（见《克苏鲁的呼唤规则书》，第175页）。卡福尔或威伯瑞博士的协助可能会为寻找这些信息的检定增加一个奖励骰。

第一种情况下，只需偷走其中一件或数件物品就足以中止仪式——至少暂时如此。比如说，若调查员盗走了腰带，将它运出了埃及（无论是否合法），那么仪式就无法进行。然而，奥马尔·沙克提在寻回这几件神话造物之前是绝不会罢休的，如果守秘人想让他派出手下尾随调查员搞清楚他们藏东西的位置，那便这么做吧。结束这场追逐的唯一方式就是摧毁腰带，或者把它藏在兄弟会永远触及不到的地方，对于王冠和项链来说亦是如此。

摧毁尼托克丽斯的王冠

通过搜寻神话典籍可以发现，摧毁王冠最好的方式是使用一种罕见的"火炬附魔术"的变体法术，即**活焰附魔术**（**附录B：法术**）。这种变体法术可以在《灯神之歌》（欧格尼特敏·阿尔·金）（米斯尔宅中的一部典籍——见



秘密工作室与地牢，第275页，英格兰）中找到，尽管调查员可能在来到开罗之前就造访了英格兰，但那时他们可能还意识不到这个法术的重要性。奥布里·彭赫爵士让加维根去研究摧毁这件神话造物的方法，以备他需要阻止沙克提的计划时使用。

如果无法找到活焰附魔术，那些有化学知识的人可能会通过成功的**科学（化学）**检定回忆起，锆元素和锆矿石是高度易燃的，尤其是它们的粉末。这暗示了另外两种摧毁王冠的方法——通过成功的**克苏鲁神话**检定——把它喂给一个炎之精（通过火炬附魔术或者其他方式召唤，这个魔法记载在藏于博物馆保险库保险柜里的《阿齐夫》中，**埃及博物馆**，第322页），或者用伊斯电光枪将其烧成灰烬（至少要两次充能才能摧毁王冠；**电光枪：B型**，第495页，澳大利亚）。

摧毁尼托克丽斯的项链

经过调查会发现，可以使用刀具附魔术（《克苏鲁的呼唤规则书》，第255页）附魔过的纯银刀具将项链切成小块来摧毁它。要想破坏项链中的力量，就必须连宝石一同切割开。切割刀的设计要与项链吊坠形状相匹配，并且在附魔切割刀的时候至少要牺牲10点POW。除此之外，阿克马拉之剑也足以切割项链。

摧毁尼托克丽斯的腰带

古老的典籍中记载了摧毁腰带需要结合化学与魔法。这件神话造物需要在"王水"（一种由浓硝酸和浓盐酸混合而成的危险的、具有挥发性的混合物）中进行溶解，炼金术士知道它有溶解金和铂的能力。混合物里还必须加入至少两剂黄金蜂蜜酒（见**黄金蜂蜜酒酿造术**，《克苏鲁的呼唤规则书》，第247页）。

成功的**科学（化学）**检定可以确定制备王水所需的成分和比例，而成功的**克苏鲁神话**检定可以知晓什么是黄金蜂蜜酒（如果调查员之前还没有遇到过）。黄金蜂蜜酒的配方可以在林燕玉的《亚洲的神秘奥迹》（**林女士的收藏品**，第570页，中国）中找到，而完整的样品可以在穆昆加·姆达里在纽约的居所中找到（**在白天**，第155页，美国）。

尼托克丽斯在开罗

如果尼托克丽斯复活，她将化名"沙瑞法·拉沃什"，一位出身神秘在旧城过着奢华的生活的富有女性。她会以拉沃什的身份进一步履行奈亚拉托提普的意志。奥马尔·沙克提继续统治着埃及兄弟会，但现在他必须为他的女王分派大量的人力物力，因为她在整个中东地区建立了新的兄弟会分支（在她将势力范围扩展到世界其他地方之前）——详情见**尼托克丽斯的计划**，第370页。

陌生的面孔

除非调查员能在复活仪式中幸存，并且设法成功跟踪尼托克丽斯和沙克提到她在开罗的新家，否则他们不可能知道已经复活的女王化名为拉沃什。当她开始在开罗公报的社会专栏发表文章时，如果调查员还在埃及，成功的INT检定可以把这些关键线索串联起来。

不知道她的身份就意味着，当她在未来与调查员相遇的时候，守秘人可以从中做些有趣的事情——毕竟她很可能认识调查员，而他们却幸福地对她一无所知。甚至可以让尼托克丽斯愚弄调查员，让他们充当她的临时盟友，只为了之后在背地里捅他们一刀。这很贴合通俗战役的主题，另外如果想要扩展战役的内容，也可以对这点进行考量。



埃及眼镜蛇手环

进入圣所

这些从怪物、邪教徒以及通晓法术的祭司手中活下来的顽强调查员，（也许）在埃及有一个最终的目的地——达舒尔的金字塔。

- **联系**：休斯顿医生的一份报告，有关罗杰·卡莱尔的梦和他对一座形状怪异的金字塔的描述（**卡莱尔文档：美国#16**）。
- **联系**：光与暗之眼（从瓦西塔的努里或杰克·布雷迪处获得；分别见**卡莱尔文档：埃及#2**和**卡莱尔文档：中国#8**）。
- **联系**：在探索奈亚拉托提普的宏伟密室时触发时光门法术（**巨洞**，第357页）。

如果到目前为止调查员已经追踪过所有的线索，但愿他们至少还有几人尚能幸存并且还存有理智——尽管现在他们可能已经打算离开埃及了，但曲折金字塔的王座厅里还有着重要的信息，而奈亚拉托提普的出现，也会让调查员在体力和脑力的双重劳顿之后，迎来一个震撼（或致命的）的剧情高潮。

如果调查员忽略了曲折金字塔，就给予他们更多线索鼓励他们前往那里，比如公报上卡福博士撰写的一份关于此地的研究报告，或者由奈亚拉托提普传达的一些（明显的）预示性的梦境——引诱他们探索金字塔以寻找完成任务的线索。调查员并不知道梦境的背后是谁，如果他们就此上钩，就让他们最终与伏行的混沌对峙之时被其施以嘲笑吧。（**奈亚拉托提普的非难**，第368页）。

美杜姆：崩解金字塔

- **联系**：沃伦·贝萨特关于美杜姆的阐述（**卡莱尔文档：埃及#1**）。

美杜姆坐落开罗以南60多英里（96公里），尼罗河西侧的沙漠里。这里虽然还有许多其他的考古遗迹，但最著名的一处建筑就是斯尼夫鲁的崩解金字塔。或许调查员会决定去崩解金字塔看看——沃伦·贝萨特就是在这里目睹了黑斯芬克斯现身——但无论何时他们都不会在这里得到半点信息。当地人说这里偶尔会发生些奇怪的事情，但沙漠里总是会有些怪事的。

虽说卡莱尔探险队举行的仪式在美杜姆并不多见，但就仪式的规模而言，当地的邪教徒还是会偶尔冒些险来到沙漠与栖居在那里的潜砂怪交流。就像吉萨看到朝圣队伍的那些居民一样，美杜姆当地的人也知道，不应该把这种事情告诉陌生人。

如果调查员在崩解金字塔周围打探，就需要每小时进行一次团体**幸运**检定，以确定是否会有1D4个邪教徒监视或者攻击他们——这取决于他们向当地人询问了多少问题（通俗模式下，增加到2D4名邪教徒）。

通往金字塔的所有入口都被坍塌的石块和碎石阻塞了，需要几个月的时间才能清除障碍。因此，除了可能会与一些邪教徒发生冲突外，调查员在这里不会有任何发现。最好的情况是，调查员发觉到"有人"在监视他们。

达舒尔

达舒尔金字塔群在开罗以南20英里（35千米），美杜姆以北35英里（56千米）。这里有两座金字塔：红金字塔和曲折金字塔，它们都是第四王朝的首位法老斯尼夫鲁下令建造的。（他还在美杜姆建造了崩解金字塔。）

红金字塔

红金字塔原本表面上有一层粉红色的石灰岩，是设立在达舒尔地区的一道封印，但罗杰·卡莱尔破坏了封印，摧毁了它的力量。奥马尔·沙克提知晓这件事情（但他不太可能告诉调查员）。除此之外，这座金字塔就没有其他不同寻常的地方了。

如果调查员在埃及期间同努里交谈过，亦或是与上海的杰克·布雷迪会过面，那么他们可能已经拥有了光明之眼和黑暗之眼，或其中之一（见**瓦西塔的努里**，第320页，和**卡莱尔文档：中国#8**）。

曲折金字塔

曲折金字塔的上半部分和下半部分的墙面角度有所不同，使之形成了一种独特的弯曲、宽矮的外观，它也因此而得名。它的建造时间早于红金字塔，关于它不同寻常的外形，也有很多众说纷纭的理论。这座金字塔保留了大部分石灰岩外壳，据此可以窥见它在过去那令人敬畏的模样。

曲折金字塔的西侧和北侧各有一个入口，这也是除了它那外形和石灰岩外壳以外的另一个特征，也让曲折金字塔十分独特——其他的金字塔只有北侧有一个入口。西边的入口没有人看守，但是这里有一道木制的路障封死了通道。北侧的入口直通一处墓室，据说是为斯尼夫鲁修建的（但是考古学家没有在那里发现木乃伊或陪葬品）。

北侧入口

四个埃及士兵日夜守卫着通往北入口的台阶，他们监视着这里，以防止曲折金字塔里再次发生任何“神秘事故”。他们对这些事件了解的并不多，只是推测说也许会有奇怪的活动发生在金字塔内部和周边区域。此外，他们很友好，乐于和调查员谈论当地所发生的事情。

如果调查员为守卫送点薄礼或者通过成功的**取悦**检定，他们就可以进入金字塔，但会有一位守卫陪同，以确保这些陌生人不会搞破坏。如果调查员没能想到这个主意，他们的向导（如果他们有向导）会建议采取这一策略（相关数据见**埃及的警察/守卫**，第375页）。

北侧入口通向一处空旷、毫无装饰的墓室，这里没什么特别引人注意的东西。即便仔细搜查，调查员也找不到任何通向密室的入口的踪迹——调查员能从和卡福博士的谈话中回忆起有这样一间密室（**历史上的黑法老**，第324页）。

西侧入口

当然了，为了节省钱和香烟，调查员可以从西侧破门而入。敲击或者触摸这些木板，会注意到其中的几块已经松动，可以将其推到一边从而进入内部。

入口内是一条通道，通往这座巨大的石质建筑中心的一处假墓室。墓室内没什么东西，除了房间后方立着的两根异常粗壮的白雪花石膏立柱。这两根柱子几近坚不可摧。如果调查员们曾与阿加莎·布罗德莫交谈，他们会回想起她那奇怪的预言，“白色的道路路通向黑暗、光明和诱惑”（见**阿加莎·布罗德莫**，第307页，**出场角色**：**埃及**，和**降灵会**，第213页，英格兰）。

仔细检查白色立柱再通过成功的**侦查**检定，就能够发现右手边的立柱上有一道密门。如果调查员未曾同布罗德莫交谈过，也没有从卡福尔博士处得知这座金字塔中有密室存在，那么侦查检定的难度将会提升至困难。

一旦发现这个入口，走上20级台阶后是一条条连续的坡道，直通金字塔内部的塔顶——在那里能够找到传说中的密室：奈亚拉托提普的凡间行宫！

奈亚拉托提普的圣所

金字塔深处有一道不对称的拱门，标志着奈亚拉托提普王座厅的入口。入口内部的高台之上有一个王座，高台后面和两边雕刻着浅浮雕和壁画墙雕。房间四周立着六根柱子，每一根都有5英尺（1.5米）高。

如果调查员曾读过《生之为神》（**卡莱尔文档：美国#14**），他们能从克朗普顿的描述中认出这间密室。六根柱子的顶端分别有一颗异星宝石，就像六盏明灯（根据克朗普顿的描述）。如果将火焰置于其上，它们就会像火炬一样燃烧，但它的火焰却是冰冷而永不熄灭的。点亮这六个宝石将自动召唤黑法老降临于他的王座之上（**奈亚拉托提普降临**，第366页）。

王座

坚不可摧的王座坐落于石阶之上的高台。它由黑曜石雕刻而成，镶嵌着珍贵的宝石，成功的**科学（地质学）**或**估价**检定可以得知这些宝石的来源不明。

在奈亚拉托提普被召唤之时，如果有凡人坐在王座上（点亮宝石，或者在调查员探索完这间密室后，**奈亚拉托提普降临**，第366页），那么神将附身这个冒犯者，化作他的模样。换句话说，奈亚拉托提普坐在王座上讲话和行动，但他的外表却是调查员的模样。目睹这一诡异事件的人需要进行**理智**检定（0/1D4理智损失）。

当奈亚拉托提普决定离开时，被附身的凡人必须进行**理智**检定（1D10/1D100理智损失），他们愚蠢的举动立刻就受到了神的惩罚。如果调查员没有因被附身而陷入疯狂，那么他们脆弱的人类大脑会以某种方式屏蔽掉这段经历（或许是将之从记忆中完全抹去）。如果没人坐在王座上，神就会以黑法老的形象降临（**奈亚拉托提普降临**，第366页）。

浅浮雕

王座后方的墙壁上刻满了凸起的碑文，其中一部分符号是克苏鲁神话中的象形文字，另一部分源于埃及。解读这些符号需要成功的**语言（埃及象形文字）**或**克苏鲁神话**检定。如果此时调查员身边有卡福博士陪同，他可以轻易解读这些符号。

这些象形文字预示了奈亚拉托提普之子即将诞生于黑风山，但日子尚不明确。守秘人需要根据调查员的进展决定这一时间（假设他们还未去过肯尼亚），考虑到他们可能想要亲眼目睹这场特别的仪式（见**降生仪式**，第433页，肯尼亚）。这些预言还揭示了毁灭的末日将迎来伟大的新生，但是所谓毁灭到底意味着什么却并未阐明。

守秘人提示：调查员们或许还记得沃伦·贝萨特所提到的"黑风信使"（**卡莱尔文档：埃及#1**），他称其为"上古恶灵"。如果有必要的话，可以通过INT检定来帮助回忆起这件事。

由于光线昏暗，在王座厅里进行**艺术/手艺（摄影）**检定需要提升到困难难度。失败的检定会拍下无用的照片——也许这些奇怪宝石所散发出的异星光芒无法在为地球上的阳光所设计的胶卷或底片上良好曝光。然而，用铅笔拓印这些符号就可以得到一份完美的副本，可以带走供日后翻译。

星文墙

王座左侧的墙上雕刻着两幅浅浮雕：一幅是巨大的星图，另一幅稍小一些，描绘了太阳系中特定的行星位置。后一幅的图案外还环绕着骇人的占星术符号。

星图上所有的点都在我们的银河系中，即便通过成功的**科学（天文学）**检定，也只能认出北落师门，毕宿五，天津四和其他一些肉眼可见的恒星。神志清醒的人类天文学家无法理解其余数百个点所具有的神话或天文意义，只有通过成功的**克苏鲁神话**检定，才能窥见一瞥它们真正的本质。

通过成功的**科学（天文学）**和**神秘学**组合检定可以理解那个描述行星位置的图像。研究和计算表明，下一次星象与图中相匹配的时间是1926年1月14日。这一发现应该会促使调查员尽快找到当前的星历或年历：在那一天，将会迎来一次范围横跨整个印度洋的日全食。那些天文学家调查员会立刻意识到这一日期的重要性。

半球地图

王座右侧的墙上是一副扭曲的地图，它描绘的是亚欧大陆、非洲、澳大利亚和西太平洋。图上的山川河流以及大陆版块的轮廓很容易识别，但没有标明城市和国家。三颗未经切割的红宝石排列成一个狭长的三角形，三个顶点分别在中国东海、肯尼亚中部和澳大利亚西部。

尽管这幅地图看上去十分古老，但成功的**估价**、**考古学**或**艺术/手艺（美术、雕塑、石匠）**检定可以发现，相比这间密室而言，地图的年代还相对较新。不过，它的绘制者和绘制它时间依然无法确定（事实上，在1919年卡莱尔探险队进入这间密室时，奈亚拉托提普制作了这幅地图将其作为参考）。不幸的是，无法对图中的地点更加精确地定位。一条嵌入其中的乌黑色长带在印度洋上划出一道弧线，通过**科学（天文学）**检定可以得出结论——这条弧线与1926年1月14日的日食弧线是相同的。另外，地图的边缘还绘有神秘的符号，成功的**克苏鲁神话检定**能推断出它的含义：

旧日支配者将自此归来。
众生都将在它们的伟力之下颤抖。

守秘人提示：三个未经切割的红宝石排列出三角形是执行伟大仪式，从而开启伟大之门的关键地点（施法地点）。

奈亚拉托提普降临

当所有柱子上的异星宝石都被点燃，或者等到调查员探索完密室之后，这些宝石就会自动点燃，神将降临于世。

守秘人提示：如果调查员设法激活了奈亚拉托提普的宏伟密室巨洞中的时光门（**巨洞**，第357页），他们就会直接传送到奈亚拉托提普的王座厅。然而，要等到他们花费时间探索完整个密室，或者"灯"被点亮后，黑法老才会现身于他的王座上。

当奈亚拉托提普降临之时，王座厅的入口大门将凝结为坚硬的岩石，还站在拱门之下的人会被推出去。那些留在王座厅之外的人会如他们所担心的那样，看到1D4（通俗规则下是1D6）个潜砂怪从坚硬的石头之中爬出来开始攻击他们。这些生物不会追逐它们的猎物到金字塔之外——当它们死亡，或者当调查员通过西侧入口通道逃出金字塔后，它们就会消失。



奈亚拉托提普以黑法老的样貌在王座厅里现身：他外表高大俊朗，气势傲慢而恢宏，声音洪亮，浑身散发着强烈的邪恶气息。引发**理智**检定（1/1D6理智损失）。如果调查员在加维根的工作室（**秘密工作室**，第275页，英格兰）见过他的半身像，那他们立刻就能认出现身于王座之上的人是谁。

当黑法老降临时，空气开始沸腾，向他左右两边扭曲（这是两只恐怖猎手产生的效果，在神灵命令他们攻击之前它们是不可见的）。污秽而又诡异的音乐肆意摆布着调查员的心智，嘲笑、压抑着他们。死亡的气息无处不在。

潜砂怪的数据见**人物与怪物**：**埃及**，第372页，恐怖猎手见**人物与怪物**：**英格兰**，第284页。

奈亚拉托提普的赏赐

只要调查员不立刻攻击他，奈亚拉托提普就会屈尊与他们交流。他逐个呼唤调查员的名字，询问他们内心中最渴望的是什么。每个人都回答之后，他会表现出一副思索的样子，然后提出一个建议，他的声音极具诱惑力而又充满承诺：放弃他们愚蠢的追求，为他服务，他将以他们自己所述的方式奖励他们。

虽然黑暗之神可以使用他的力量来迫使调查员屈从，但他不会这么做——每个祭品都必须心甘情愿地把自己奉献给他。如果所有调查员都接受了他的提议，他一挥手，那个半球地图闪烁了一下，接着就消失了，取而代之的是一个漩涡状的入口。他邀请他的新信徒跨越大门，把他们带到他们需要去的地方，以实现他们所求。调查员作为玩家角色将从战役中移除，如果守秘人愿意，他们可能在之后作为敌人重新登场。当最后一名黑法老的新教徒进入大门后，大门就关闭了。

守秘人提示：总会存在一种可能性，就是调查员可能会对伏行的混沌说谎，假意加入他以便逃离金字塔。如果是这样，神祇能否知晓调查员在试图欺骗他取决于守秘人。如果他知道，那么神祇可能将会让调查员走入毁灭之门，而不是他所描述的愿望之门，让他们以为自己欺骗了神祇，而当他们意识到错误时就已经晚了。如果他不知道，那么奈亚拉托提普下次就不会再犯同样的错误了。无论怎样，奈亚拉托提普都应该适当地扭曲调查员的欲求，好让结局变得出乎意料。

如果调查员拒绝了赏赐，见下文**奈亚拉托提普的非难**。如果他们在任何时候决定战斗，参阅**与神争锋**，第369页。

奈亚拉托提普的非难

拒绝了黑法老赏赐的调查员会看到他的脸转为了极度的愤怒的表情，他的语气变得残酷而充满嘲弄。他告诉调查员，继续当前的努力很是愚蠢——他们在与强大的神祇对抗，凡人的努力是绝无可能挫败他的。毕竟，除非他们能同时出现在三个地方，否则就完全没有希望阻止即将发生的事情。他的计划就如同传说中的九头蛇一般，除非所有的脑袋都被砍掉，否则就杀不死它。调查员应该就此温顺而心怀感激地各回各家，去享受他们"渺小"的生活，等待无可避免、必将到来的命运，而不是继续进行那注定化为悲剧的可悲斗争。

为了强调自己的话语，他挥了挥手，展现出卡莱尔探险队在非洲营地的景象。"看吧，"他冷笑着说，"看看在你们之前那些人的命运，看看他们之后的结局如何吧。"

调查员看着肯尼亚的轿夫来来往往，探险队的主要成员在营地周围走动，讨论着他们的狩猎之旅。一切都很平静，直到一声可怕的尖叫响彻耳畔，数十只长着翅膀、巨大的如同蛇一样的生物（恐怖猎手）从天而降，而同时，地下则爬出了病态的类人怪物（食尸鬼），以及扭曲恶臭的黑色黏软柱状生物（无形之子），以及其他可怕的生物。这是一场难以描述的大屠杀。

目睹眼前投射出这一场景，调查员会承受1D4/1D8的理智损失。探险队所有的成员都被撕成了碎片。

神祇放声大笑，无情而又刺耳的声音在密室里回响，"即便再鲁莽，也该知道自己的极限。你们毫无机会，你们在劫难逃，一切努力都是徒劳。"

真实还是幻觉？

如果调查员已经见过杰克·布雷迪或卡莱尔探险队的其他成员（如海帕蒂亚·马斯特斯或罗伯特·休斯顿），他们肯定会对这幅景象中相互矛盾的信息感到困惑。那么，探险队的成员真的遇害了吗？他们遇到的成员难道是幻觉吗？是奈亚拉托提普或者其他神复活了卡莱尔探险队的成员，让他们在某个神秘莫测的计划中充当棋子？事实是，奈亚拉托提普在说谎，但调查员无法确认——心理学检定对神祇可不会有效。

面谈结束

除非调查员决定发起进攻，否则奈亚拉托提普会在他们眼前慢慢消失（见边栏过往之门，在神祇消失之前可以选用该通俗调整）。阻挡住王座厅那不对称的入口处的石头消失了，还处于震惊中的调查员可以跌跌撞撞地回到立柱上的密门之外了。

一旦他们都回到了假墓室，立柱上的门就消失不见了。调查员再也不会有机会进入奈亚拉托提普的圣所。他们或许会得出这样（正确）的结论，他们和神祇的见面要么是安排好的，要么就是命中注定。



略胜一筹

如果调查员们在进入圣所内部之前已经阻止了尼托克丽斯的复活，守秘人可以选择让奈亚拉托提普对这些讨厌的凡人更加暴戾。神祇在未尝胜果前脾气可不会很好。

- 比起直接杀死他们（这并不有趣，而且可能导致战役结束）神祇更愿意劣化或诅咒调查员。选择一个合适的高属性值，将其降低10点或20点（如手臂萎缩（DEX）、面部毁容（APP）、削弱STR或POW）。他同样可以以克苏鲁神话知识"诅咒"他们（增加10或20点克苏鲁神话技能），这看似是一种恩惠，但也相应地降低了调查员当前的理智。
- 仁慈的守秘人会以神祇的大肆嘲笑作为替代，他嘲笑调查员只是成功挫败了他的一个计划而已，但接下来还有更多计划，而计划中还有计划，他们没有半点希望获胜。在这份宏伟的计划中，调查员的行动终究都是徒劳无功。

无论哪种情况，守秘人都该考虑去给相关的调查员更改或者增加一条新的背景故事——可能是一种英勇无畏击败神祇的愿望，例如"我将阻止黑法老的计划"，或者腐化一个条目，例如"所有侍奉黑法老的人都必须死。"在这些背景条目的措辞中巧妙地运用语言可以帮助调查员进入特定的思维或行为方式，引导他们走上救赎或毁灭的道路。



如果调查员想确保其他人无法再进入王座厅，可以使用足量的烈性炸药以及成功的爆破检定来摧毁此地。炸药的成本是1400埃及镑，而炸毁一座金字塔接下来会面临的惩罚将是在埃及监狱里服刑30年。

与神争锋

如果调查员拒绝倾听交谈而决定攻击黑法老，那他身边的恐怖猎手就会现身（0/1D10理智损失）并进行反击。

如果调查员战胜了这些怪物，奈亚拉托提普会用他的权杖和圆环向他们施放灼热的能量束。神祇被他们有趣的行为吸引了注意，他发出咯咯的笑声，看着他的受害者骇人地枯萎、燃烧、尖叫、扭动，然后死去。以这种方式杀害一两个人之后这样死去之后，他停下了攻击，像个父亲一样看看他的孩子们是否吸取了教训。如果调查员继续反抗，他可不会再次表现出仁慈了。

通俗调整：过往之门

就像**切尔西之蛇**（第215页，英格兰）那样，有很多方法让英雄们陷入困境。奈亚拉托提普不仅展现了卡莱尔探险队的景象，为了进一步地彰显了自己的力量，他还在半球地图的位置打开了一道门——而门的对面，是古代埃及。

这道门通向与地面齐平的高度，很容易就能通过。门后景象与金字塔周围的地区相同，但却看不见红金字塔的踪影。这道时光门所通往的地方似乎是一个集市，工匠们在这里忙碌地工作。周围的景象十分真实。目睹这场意外事件会损失0/1D3的理智值。

如果至少有半数的英雄鲁莽地穿过了这道门，他们就会听到奈亚拉托提普哈哈大笑起来，片刻过后，大门闪烁起微光。每个英雄都有一次机会通过成功的**跳跃**检定，从而跳回大门内侧。如果检定失败，那位英雄就会被困在古埃及了。

逃脱！

下文列出一些被困在过去的英雄可能会做出的选择。玩家毫无疑问会互相讨论，守秘人应该充分利用当下场景提供角色扮演的机会。

魔法

时光门（克苏鲁的呼唤规则书，第256页）是为数不多的几个可以让英雄回到现在的法术，前提是他们得掌握它。如果被困于古埃及的人想要施展它，由于他们知道自己要返回的年代，所以除了（也许）施法检定外，无需再进行其他检定。但如果是他们的同伴（留在现代的）想要拯救他们，就需要成功的**考古学**或者**历史**检定来为法术指定正确的时间。由于时光门会跨越近4500年，因此需要消耗45点POW，9点魔法值和1点理智值。如果不会使用这个法术，**克苏鲁神话**的自发用法也可以复制出相同的效果（消耗也相同），而且根据守秘人决定，它还可能带来其他副作用和负面影响。

继续冒险

古埃及的魔法与科学一直是神话和传说的根源，被困于过去的英雄需要找到回家的办法。方法可能是寻找适当的法术（或巫师），或者一件强大的神话造物，可以打开通往他们的时代的时光门，亦或者一些由“古代”技术制造的怪奇科学装置。如果这些尝试都失败了，他们也许还可以给他们的朋友留下一段信息，让他们在未来发现，帮助他们完成挫败奈亚拉托提普邪恶计划的任务。根据他们接下来的旅程，如果英雄们还没有造访英国，那么他们可能会在迈尔斯·希普利的作品（迈尔斯·希普利，**切尔西之蛇**，第215页，英格兰）中找到一副描绘古埃及的画作，这样他们就可以在画中穿越时空，救回他们的同伴。

守秘人提示：有些玩家可能会尝试用创造出的或者发现的时光门来干涉自己的时间线，或者直接跳到战役中的其他重要部分。为了避免这种情况，正如**画作之内**（第224页，英格兰）所描述的那样，应当巧妙地限制住他们利用时光门所能做到的事情，在恰到好处的时刻将他们送回曲折金字塔。

如果调查员放弃抵抗，黑法老会先像**奈亚拉托提普的非难**（第368页）中描述的那样嘲笑他们，然后开出条件让调查员加入他（**奈亚拉托提普的赏赐**，第367页）——毕竟，他所展现的力量会让他们明白，试图反抗决无意义。如果调查员拒绝，他就会消失，门会打开，他们也就可以自由离开了。

另一方面，如果调查员设法对奈亚拉托提普的人形态造成了足够的伤害（见**人物与怪物：埃及**，第383页），他就会化身成那令人作呕的血舌形态，引发**理智**检定（1D10/1D100理智损失），然后带着恐怖猎手（如果还活着）一起消失。王座厅的拱门仍然堵塞着坚硬的岩石，幸存的人都被困在了里面。两个人持镐可以在1D3+1天内凿穿阻塞的碎石或者拱顶。使用烈性炸药必然会炸死困在里面的人。如果部分调查员没有进入王座厅，仁慈的守秘人可能会让外面的人听到里面的声音，从而帮助他们逃脱。

卡莱尔探险队与金字塔

罗杰·卡莱尔，海帕蒂亚·马斯特斯，罗伯特·休斯顿和奥布里·彭赫爵士消失在曲折金字塔里的那天，他们就像调查员一样，跌跌撞撞地走进了奈亚拉托提普的圣所。

通过半球地图，他们被传送到了古埃及，在那里待了几个星期——这一情况让奥布里爵士尤其开心。这三个人被灌输对奈亚拉托提普的崇敬时，也习得了许多强大的法术。尤其是学会了如何破坏那三角形的伟大之门三个顶点上的封印法术——这些封印是为了阻止这个星球不被外来者入侵（或回归）而设立的。

奈亚拉托提普还用他的人形外表诱惑了海帕蒂亚·马斯特斯，在她的身体里播种了自己的孩子，这个孩子将会在时机成熟时诞生。而杰克·布雷迪（意志坚强、忠诚、被魔法保护）则被排除在了这场伟大冒险之外，因为奈亚拉托提普认为他不符合自己的需求。

尾声

一旦他们见到神祇，只要调查员还在埃及，奈亚拉托提普的幻象就会一直跟随着他们：人群中匆匆的一瞥，集市上潜伏的小贩，窗户上的倒影，等等。根据守秘人的判断，目睹这些场面可能需要**理智**检定（0/1D2理智损失），也可能不需要。当然，对于那些处于不定性疯狂状态下的人来说，他们的幻觉也可能产生同样的效果。如果调查员开始相信埃及的每一个人都是奈亚拉托提普，要么就是他的信徒，这样一来事情可就有趣了……

脱身

如果调查员引起了兄弟会的注意，那么频繁遭遇的暗杀事件就表明是时候离开此地了。

结束这一章节的其中一种方式，便是上演一场惊险的逃亡与追逐。或许邪教徒的势力遍布开罗，他们封锁了铁路、公路以及三角洲区域的轮船，迫使调查员沿尼罗河逆流而上。接着随商队从陆路到达埃及东海岸的某个虚构的港口。之后，根据调查员现有的资金和路线决策，他们可以沿红海向南或向北航行。

逃亡的过程可以采用直截了当的追逐，引入一些适合游戏性质的危险和障碍。也可以采用蒙太奇的形式，让每个玩家描述他们在到达安全地点之前从什么样的危险中侥幸逃脱。

如果调查员们还没有完全覆灭埃及的兄弟会，那么存活的高阶邪教徒就一定会通知其他地方的同伙，而此时调查员很可能已经在前往该地的路途上了。极大概率地保证了调查员无论接下来在哪里入境，都绝对不可能受到欢迎。除非他们采取一些预防措施乔装打扮，或者通过一些意想不到、不同寻常的路线前往目的地。

尼托克丽斯的计划

如果尼托克丽斯复活，尽管她有着自己的长期计划要去实现，但随着战役的推进，她也将成为守秘人可以在其他章节中自由使用的万金油角色。如果有必要，各个章节的边栏中都会提到尼托克丽斯在特定地点所能发挥的作用。

然而她的主要计划是联合奈亚拉托提普教派与其他神的教派，从而征服世界。她的第一个目标，就是让她的代理人渗透进关键的国家和地区里最重要最强大的邪教之中。接着，这些代理人将利用他们的职能来获取情报，以期实现尼托克丽斯的第二个目标：让邪教屈从于她的意志（通过胁迫、贿赂、勒索或者暴力手段），并基于“招募”各个国家重要、值得注意的或者富有的成员来扩张各个邪教的力量。在一个小国家里，她的代理人可能只需要影响统治家族的少数成员，让寡头执政者屈服于他们的意志，或者为少数将军擦亮肩章。但在美国这样幅员辽阔的国家，就需要建立协调多个地区组织，要耗费更多的时间和精力。尼托克丽斯并不着急，她期望在几年内达成自己的目标。

她的第三个目标是利用她的邪教网，去煽动种族、宗教和经济的阶级分化，为“安全”地获得祭祀品提供掩护和机会，去煽动混乱之火，同时还不会引起不必要的注意。第四个目标可能需要几十年甚至几代人的时间才能实现，她要利用邪教网去煽动一种紧张恐怖的全球氛围，在这种氛围下，世界各地的社会都会被掌控在越来越少的人手中，所有人都将服从于邪教，最终屈于尼托克丽斯膝下。

当然，她最终的目的是控制掌权者，进而控制民众。她将不仅仅成为埃及的女王，而且将会成为世界的女皇。她将与她的伴侣奈亚拉托提普一同，以黑暗的威权去统治那些被异星神祇凌驾其上、与鲜血为伴的民众。

背道而驰？

奥马尔·沙克提复活尼托克丽斯以建立侍奉黑法老的新世界秩序的计划与卡莱尔探险队意图在现实中撕开一道裂隙，预示着全世界在较短的时间里就会进入一个新的黑暗纪元这一做法（乍一看）背道而驰。但这两种方案都得到了奈亚拉托提普的支持与推动。

虽然这看起来令人费解，但它完全符合伏行混沌的本性。毕竟，当你拥有多个征服并且毁灭人类的计划，期望其中至少有一个能够奏效时，你怎么会只寄希望于其中之一呢？除此之外，看着这些渺小的人类为了讨好



他而逼疯自己，把彼此撕成碎片，也是一件十分有趣的事（或许这就是外神所谓的"娱乐"）。记住这一点，为了她自己计划的成功，尼托克丽斯可能在调查员阻止卡莱尔探险队阴谋的斗争中成为一名危险且难以预测的盟友——从来没人说过，信奉同一个神话存在的不同邪教徒会彼此和睦相处！另一方面，调查员知道了尼托克丽斯复活这件事，他们现在怀揣着危险的秘密：如果让她得知调查员知晓此事，她可能会为求自保而选择杀人灭口。

无论是中立、盟友还是敌人，尼托克丽斯都是守秘人用来进一步复杂、误导或者推进战役的一个延展性十足的工具。即便成为战役的背景板，尼托克丽斯仍然可以在之后的扩展游戏中作为邪恶事件的核心出场——当调查员成功挫败了卡莱尔探险队的伟大计划，她的阴谋就会显露出来。虽然这样的冒险已经超出了本书的范围，但种子已经栽下，守秘人随时可以将其培育壮大。

如果本章已经是你战役中的最后一章，那么希望调查员已经阻止了伟大之门的开启，也阻止了尼托克丽斯的复活。详情请参考**大结局**章节。

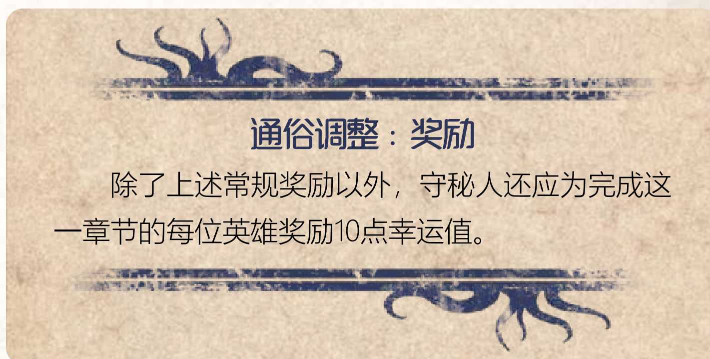
奖励

当玩家离开埃及的时候，给他们的调查员进行一次幕间成长（见**奖励**，第162页，美国）。此外对还活着的调查员们实施以下奖励或惩罚。

- 如果击败了奥马尔·沙克提，给予每位调查员：理智+1D6。
- 如果邪教组织被破坏，或歼灭了邪教徒：理智+1D4。
- 摧毁尼托克丽斯的木乃伊：理智+1D8。
- 通过窃取神话造物让尼托克丽斯的复活仪式推迟：+1D4点理智。
- 在仪式中摧毁神话造物彻底挫败复活仪式：理智+1D6；如果摧毁的时机太迟（没有了干扰的情况下），则理智+1D4。
- 拯救阿加莎·布罗德莫：理智+1D4。
- 未能阻止阿加莎·布罗德莫的死亡：理智-1D6。如果她是被调查员杀死的（为了阻止仪式）则理智-1D8，其他目睹该行为的调查员理智-1D6。此外，每位参与者也因阻止了尼托克丽斯而获得理智+1D4。
- 击败一只神话生物：恐怖猎手：理智+1D10；百万蒙宠者（水蛭）：理智1D4+1（总计）；斯芬克斯之子：理智+1D8（总计）；黑斯芬克斯：+1D20点理智；潜砂怪：理智+1D6（总计）。

击败神祇：埃及

虽然理论上调查员能够击败奈亚拉托提普的黑法老形态，但这样做可能获得的任何理智奖励（+1D20点理智）都几乎必然会因目睹神祇消失前所变成的怪物造成的理智损失抵消掉（1D10/1D100理智损失）。



通俗调整：奖励

除了上述常规奖励以外，守秘人还应为完成这一章节的每位英雄奖励10点幸运值。

人物与怪物：埃及

此处整合列出了分散在战役中的数据资料，供守秘人自行复制或打印，以方便在进行本章节游戏过程中查询。NPC，怪物和其他数据以类别或分组为标准整合列出。

提示：部分NPC给出了备用的战斗能力资料，和为通俗克苏鲁游戏准备的能力。

向导与强盗

伊比·穆萨，20岁，*酒店帮的副官*

STR 45	CON 50	SIZ 80	DEX 50	INT 70
APP 60	POW 75	EDU 60	SAN 75	HP 13
DB: +1D4	Build: 1	Move: 7	MP: 15	Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　45%（22/9），伤害1D3+1D4 或小刀 1D4+1D4

闪避　40%（20/8）

技能

艺术/手艺（表演）55%，取悦 70%，攀爬 50%，话术 55%，跳跃 50%，聆听 50%，心理学 60%，妙手50%，潜行 45%

语言

阿拉伯语 65%，英语 50%，法语 40%

强盗，*惹麻烦的各种家伙*

伊比·穆萨的同伙和哈基姆的朋友共用以下数据。

STR 45	CON 50	SIZ 55	DEX 50	INT 60
APP 50	POW 40	EDU 25	SAN 40	HP 16
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 15	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　45%（22/9），伤害1D3 或小刀 1D4

绞喉　35%（17/7），使用战技逃脱，否则每轮受到1D6点伤害

闪避　45%（22/9）

技能

攀爬 50%，话术 35%，恐吓 40%，跳跃 50%，聆听 40%，说服 25%，妙手 50%，侦查 40%，潜行 45%

语言

阿拉伯语 40%，英语 20%，法语 20%

哈基姆，20岁，*声名狼藉的导游与翻译*

STR 70	CON 50	SIZ 65	DEX 55	INT 60
APP 70	POW 45	EDU 20	SAN 40	HP 11
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 9	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　55%（27/11），伤害1D3+1D4 或小刀 1D4+1D4

绞索　45%（22/9），使用战技逃脱，否则每轮受到1D6点伤害

闪避　45%（22/9）

技能

取悦 45%，攀爬 50%，话术 35%，跳跃 40%，导航 50%，说服 25%，侦查 40%，潜行 50%

语言

阿拉伯语 40%，英语 30%

萨利姆·尼扎泽，25岁，*专业的旅行向导*

STR 60	CON 65	SIZ 50	DEX 55	INT 70
APP 60	POW 55	EDU 65	SAN 55	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 11	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　40%（20/8），伤害1D3 或匕首 1D4+2

.22栓动步枪　35%（17/7），伤害1D6+1

闪避　30%（15/6）

技能

考古学 15%，攀爬 60%，话术 65%，历史 40%，博物学 15%，导航 80%，说服 60%，骑术 40%，潜行 55%，追踪 20%

语言

阿拉伯语 70%，英语 30%，法语 25%，德语 25%

马哈茂德，11岁，*乞丐男孩*

STR 45	CON 70	SIZ 35	DEX 75	INT 80
APP 65	POW 60	EDU 15	SAN 60	HP 10
DB: -1	Build: -1	Move: 9	MP: 12	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　50%（25/10），伤害1D3-1

闪避　65%（32/13）

技能

攀爬 70%，话术 30%，跳跃 65%，聆听 45%，说服 45%，心理学 10%，侦查 50%，潜行 70%，投掷 40%

语言

阿拉伯语 45%，英语 30%

盟友或中立

法拉兹·纳贾尔，45岁，*古董商人*

STR 35	CON 80	SIZ 45	DEX 45	INT 70
APP 20	POW 65	EDU 40	SAN 10	HP 12
DB: -1	Build: -1	Move: 7	MP: 13	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	40%（20/8），伤害1D3-1
.38左轮手枪	45%（22/9），伤害1D10
闪避	45%（22/9）

特殊能力

佩戴着夜兽护身符，针对恐怖猎手提供有限的保护（见**附录D：神话造物**，第652页）。

技能

会计 50%，考古学 30%，信用评级 20%，克苏鲁神话 10%，话术 65%，历史（埃及）60%，法律 15%，聆听 55%，神秘学 25%，说服 45%，心理学 30%，侦查 65%，潜行 55%

语言

阿拉伯语 90%，英语 40%，法语 45%

沃伦·贝萨特，35岁，*大麻瘾君子*

STR 20	CON 40	SIZ 60	DEX 35	INT 65
APP 30	POW 50	EDU 75	SAN 25	HP 10
DB: -1	Build: -1	Move: 7	MP: 10	Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	35%（17/7），伤害1D3-1
闪避	20%（10/4）

技能

会计 45%，估价（大麻）65%，考古学 55%，攀爬 35%，信用评级 5%，克苏鲁神话 11%，汽车驾驶 30%，手枪 35%，跳跃 30%，法律 30%，说服 55%，心理学 30%，潜行 40%

语言

阿拉伯语 55%，英语 55%，法语 75%

奈杰尔·瓦西夫，43岁，*开罗公报的所有者，英国间谍*

STR 55	CON 65	SIZ 65	DEX 55	INT 75
APP 65	POW 75	EDU 60	SAN 75	HP 13
DB: 0	Build: 0	Move: 6	MP: 15	Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	50%（25/10），伤害1D3
马球锤	50%（25/10），伤害1D6
闪避	40%（20/8）

技能

会计 20%，考古学 5%，取悦 70%，信用评级 95%，汽车驾驶 30%，历史 80%，法律 15%，图书馆使用 35%，说服 60%，心理学 55%，骑术 50%，侦查 65%，潜行 60%，网球 35%

语言

阿拉伯语 70%，英语 80%，法语 70%

阿里·卡福博士，63岁，*策展人兼仪式魔法师*

STR 35	CON 70	SIZ 50	DEX 65	INT 90
APP 75	POW 80	EDU 90	SAN 50	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 5	MP: 16	Luck: 40

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	25%（12/5），伤害1D3
闪避	35%（17/7）

技能

人类学 35%，考古学 95%，信用评级 75%，克苏鲁神话 15%，汽车驾驶 30%，历史（埃及）95%，法律（古代）90%，图书馆使用 95%，神秘学 80%，说服 60%，心理学 50%，科学（天文学） 40%，科学（地质学） 25%，侦查 50%，潜行 40%

语言

阿拉伯语 90%，科普特语 25%，世俗体埃及语 65%，埃及希腊语 40%，埃及象形文字 90%，英语 65%，法语 80%，希伯来语 60%，拉丁语 40%

法术：透特之咏，附魔的阿努比斯之尘*，拉神闪光术*，伊西丝的封印*，拉神之声*，阿努比斯的封印*，以及其他守秘人选择的法术。

**见附录B：法术*

埃米尔·威伯瑞博士，39岁，*警方鉴证专家*

STR 65	CON 60	SIZ 60	DEX 65	INT 80
APP 50	POW 65	EDU 90	SAN 65	HP 12
DB: +1D4	Build: 1	Move: 9	MP: 13	Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	45%（22/9），伤害1D3+1D4
.38警用左轮手枪	50%（25/10），伤害1D10
闪避	45%（22/9）

技能

图书馆使用 60%，说服 60%，心理学 50%，科学（化学）60%，科学（司法科学）70%，科学（药学）65%，侦查 65%

语言

阿拉伯语 30%，英语 60%，法语 90%

埃及的警察/守卫，*坚定的专业人士*

信用良好的执法人员和警卫使用此数据。

STR 75	CON 55	SIZ 85	DEX 50	INT 60
APP 40	POW 60	EDU 60	SAN 50	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 7	MP: 12	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	55%（27/11），伤害1D3+1D4
.38警用左轮手枪	50%（25/10），伤害1D10
闪避	55%（27/11）

技能

攀爬 40%，急救 50%，恐吓 55%，跳跃 40%，法律 45%，侦查 55%，潜行 50%

语言

阿拉伯语 60%，英语 35%，法语 40%

伊本图伦清真寺

艾哈迈德·辛海卜，73岁，*伊本图伦的纳兹尔*

STR 25	CON 35	SIZ 50	DEX 50	INT 80
APP 70	POW 50	EDU 90	SAN 40	HP 8
DB: -1	Build: -1	Move: 4	MP: 10	Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	25%（12/5），伤害1D3-1
闪避	25%（12/5）

技能

考古学 35%，克苏鲁神话 10%，急救 75%，历史 55%，法律（穆斯林）90%，知识（古兰经）99%，神秘学 25%，说服 50%，科学（天文学）25%，侦查 70%，潜行 40%，投掷 30%

语言

阿拉伯语 90%，埃及象形文字 15%，英语 40%，法语 75%

梅西姆·艾佛提，90岁，*阿克马拉之剑的持有者*

STR 50	CON 50	SIZ 50	DEX 40	INT 90
APP 30	POW 60	EDU 90	SAN 50	HP 10
DB: 0	Build: 0	Move: 2	MP: 12	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	35%（17/7），伤害1D3
阿克马拉之剑	55%（27/11），伤害1D8+1（魔法武器*）
闪避	30%（15/6）

**这把剑能够对具有普通武器抗性的生物造成伤害。*

通俗调整：天赋

疾风连击：在格斗中，可以花费10点幸运再进行一次攻击。

技能

考古学 10%，克苏鲁神话 10%，历史 80%，法律（穆斯林） 95%，知识（古兰经） 95%，医学 25%，说服 50%，科学（天文学）15%，侦查 70%，潜行 60%

语言

阿拉伯语 95%

乌力马守卫，*博学的学者*

乌力马使用此数据。

STR 55	CON 45	SIZ 60	DEX 70	INT 70
APP 50	POW 65	EDU 70	SAN 50	HP 10
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 13	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	35%（17/7），伤害1D3
弯刀	45%（22/9），伤害1D6+2
闪避	35%（17/7）

技能

克苏鲁神话 5%，法律（穆斯林）55%，知识（古兰经）65%

语言

阿拉伯语 70%

克莱夫探险队成员

亨利·克莱夫博士，58岁，*考古学家与邪教徒*

STR 50	CON 75	SIZ 45	DEX 60	INT 80
APP 65	POW 95	EDU 90	SAN 00	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 19	Luck: 45

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　45%（22/9），伤害1D3
或大棒 1D8

.38左轮手枪　35%（17/7），伤害1D10

闪避　40%（20/8）

技能

人类学 40%，考古学 80%，信用评级 65%，克苏鲁神话 20%，话术 30%，急救 65%，历史（埃及）90%，恐吓 40%，法律 15%，图书馆使用 65%，神秘学 40%，说服 40%，心理学 20%，科学（天文学）35%，侦查 75%，潜行 50%

语言

阿拉伯语 50%，世俗体埃及语 45%，埃及象形文字 85%，英语 90%，法语 45%

法术：黑斯芬克斯召唤术*，食尸鬼联络术，奈亚拉托提普通神术，潜砂怪联络术，笛子附魔术，精神震爆术，恐怖猎手召唤/束缚术，外神仆役召唤术，折磨术。

见附录B：法术。

马丁·温菲尔德，24岁，*考古学家，虐待狂与邪教徒*

STR 65	CON 60	SIZ 70	DEX 75	INT 75
APP 70	POW 60	EDU 80	SAN 00	HP 13
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 12	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　80%（40/16），伤害1D3+1D4
或大棒 1D8+1D4

马鞭　80%（40/16），伤害1D2+1D4
（连续抽打5分钟）

.38左轮手枪　45%（22/9），伤害1D10

20号霰弹枪　55%（27/11），伤害2D6/1D6/1D3

闪避　45%（22/9）

通俗调整：天赋

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰。

技能

考古学 40%，信用评级 50%，克苏鲁神话 16%，汽车驾驶 80%，话术 40%，历史（埃及）55%，恐吓 50%，神秘学 10%，骑术 45%，潜行 60%

语言

阿拉伯语 70%，埃及象形文字 30%，英语 80%，法语 65%，德语 29%

法术：黑斯芬克斯召唤术*，尼约格萨之握，食尸鬼联络术，奈亚拉托提普通神术，支配术，哨子附魔术，拜亚基召唤术。

见附录B：法术。

詹姆斯·加德纳，40岁，*考古学家*

STR 60	CON 65	SIZ 60	DEX 50	INT 75
APP 55	POW 35	EDU 80	SAN 30	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 7	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　25%（12/5），伤害1D3

.32自动手枪　35%（17/7），伤害1D8

闪避　25%（12/5）

技能

人类学 70%，考古学 35%，取悦 30%，信用评级 30%，克苏鲁神话 5%，造梦 35%，梦境知识 10%，历史（埃及）40%，图书馆使用 60%，神秘学 10%，说服 25%，心理学 20%，潜行 40%

语言

阿拉伯语 45%，阿拉姆语 45%，亚述语 15%，埃及象形文字 15%，英语 90%

乔安娜·施佩希特，32岁，*考古学家和神秘主义者*

STR 65	CON 80	SIZ 60	DEX 80	INT 80
APP 50	POW 85	EDU 85	SAN 50	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 9	MP: 17	Luck: 40

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　45%（22/9），伤害1D3+1D4
或小刀 1D4+2+1D4

9mm自动手枪　65%（32/13），伤害1D10

闪避　40%（20/8）

通俗调整：天赋

语言学家：可以了解遇到的是哪种语言或文字；进行语言检定时获得一个奖励骰。

技能

考古学 60%，信用评级 25%，克苏鲁神话 6%，汽车驾驶 40%，历史 20%，恐吓 40%，跳跃 40%，聆听 30%，神秘学 70%，说服 40%，驾驶（飞行器）20%，心理学 15%，骑术 30%，科学（天文学）20%，科学（密码学）50%，侦查 50%，潜行 50%，游泳 50%，投掷 45%

语言

阿拉伯语 70%，埃及象形文字 85%，英语 55%，法语 35%，德语 85%

法术：占卜法*，诅咒*，清心法*。

**见附录B：法术。*

阿加莎·布罗德莫，67岁，*灵媒*

STR 20	CON 40	SIZ 45	DEX 45	INT 65
APP 45	POW 80	EDU 60	SAN 35	HP 8
DB: -1	Build: -1	Move: 5	MP: 16	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	25%（12/5），伤害1D3-1
闪避	22%（11/4）

通俗调整：天赋

灵能，灵媒：可以与鬼魂沟通（见通俗克苏鲁，第84页）。

技能

考古学 10%，取悦 45%，信用评级 45%，历史（埃及）35%，灵媒 75%，神秘学 25%，说服 50%，科学（天文学）40%

语言

阿拉伯语 25%，埃及象形文字 5%，英语 70%，法语 20%

敌人

奥马尔·沙克提，外表55岁，*种植园主与大祭司*

STR 65	CON 125	SIZ 50	DEX 85	INT 100
APP 80	POW 165	EDU 60	SAN 00	HP 17
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 33	Luck: 90

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	75%（37/15），伤害1D3 或大棒 1D8
韦伯利左轮手枪	35%（17/7），伤害1D10
闪避	60%（30/12）

特殊能力

猫妖海泰普（见下文）；沙克提有一对像爱德华·加维根和扎拉·沙菲克一样的魔法权杖，但他的这柄能赋予持有者5D20点魔法值。只要能看见权杖，他就能把它们召唤到自己手中，也只有他能使用这柄权杖。权杖与他的生命力相连接，如果沙克提死亡，权杖就会粉碎。

技能

会计 65%，动物驯养 50%，考古学 80%，克苏鲁神话 45%，历史 85%，恐吓 70%，法律 65%，聆听 70%，神秘学 95%，说服 75%，心理学 90%，科学（药学）95%，侦查 90%，潜行 75%

语言

阿拉伯语 95%，阿拉姆语 70%，古希腊语 98%，汉语（普通话）90%，汉语（上海话）70%，科普特语 90%，世俗体埃及语 80%，埃及象形文字 95%，英语 90%，法语 95%，希伯来语 98%，印度斯坦语 80%，拉丁语 98%，斯瓦西里语 45%

护甲：无，但沙克提的双子权杖能够吸收1D10点法术伤害（例如，如果向他施放三次枯萎术，权杖会从每道法术中吸收1D10点伤害，针对每个法术单独掷骰）。这种防御的持续时间没有限制，但沙克提必须保持权杖交叉放置。

法术

黑斯芬克斯召唤术*，奈亚拉托提普通神术，支配术，邪眼术，犹格-索托斯之拳，血肉防护术，恐惧植入术，精神震爆术，法老之息*，法老之怒*，炎之精召唤/束缚术，肢体凋零术，以及其他守秘人需要的法术。

**见附录B：法术。*

海泰普，*猫妖*

奥马尔·沙克提那只可爱的白猫可不仅仅是膝上的玩物。它可以在一个战斗轮里把自己变成猫妖，用后腿直立行走，看起来就像一头可怖的、无毛又满是褶皱的狮子。海泰普能理解沙克提的指令（反之亦然），而且总是待在离他不远的地方（如果沙克提没有随身带着它的话）。如果被杀，它会变成一具死了上千年的猫咪木乃伊。

猫形态

STR 30	CON 20	SIZ 05	DEX 80	INT 75
APP —	POW 125	EDU —	SAN —	HP 2
DB: -2	Build: -2	Move: 9	MP: 25	Luck: —

妖怪形态

STR 105	CON 100	SIZ 60	DEX 90	INT 75
APP —	POW 125	EDU —	SAN —	HP 16
DB: +1D6	Build: 2	Move: 10	MP: 25	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2（爪击，撕咬，舌鞭）

舌鞭（战技）：用一条6英尺（2米）长的粗糙舌头鞭打目标，它首先会环绕目标的喉咙，使之窒息（每轮1D6点伤害），缠绕住目标后，海泰普通常会在维持绞喉的同时变身为妖怪形态，把自己缠绕在惊惧的受害者身上，用爪子撕开目标的腹部。从舌头下挣脱需要进行DEX对抗，或者通过STR对抗将舌头扯开。舌头也会被（由受害者之外的其他人持有的）锋利武器造成的5点伤害切断。

猫形态战斗数据

格斗	35%（17/7），伤害1D4-2（最低为1）
舌鞭（战技）	65%（32/13），伤害1D6 每轮
闪避	65%（32/13）

猫妖形态战斗数据

格斗	70%（35/14），伤害1D6+1D6
舌击（战技）	65%（32/13），伤害1D6 每轮
闪避	45%（22/9）

技能

阿拉伯语 30%，攀爬 85%，科普特语 30%，世俗体埃及语 30%，英语 30%，跳跃 95%，潜行 95%，追踪 75%

护甲：无。

法术：无。

理智损失：目睹海泰普变形成猫妖损失2/1D6+1点理智值；目睹猫妖干瘪的木乃伊损失0/1D3点理智值。

沙瑞法·拉沃什（亦称为尼托克丽斯），外表29岁，*复活的女王*

下列数据代表尼托克丽斯/沙瑞法在20世纪生活了六个月后的状态。恢复生机之后，现在的她是一位样貌美丽的女性。

STR 60	CON 75	SIZ 60	DEX 65	INT 80
APP 90	POW 80	EDU 60	SAN 00	HP 13
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 16	Luck: 80

战斗数据

每轮攻击次数：1

毒药：沙瑞法酿造了一强效毒药，涂在了她的指甲和武器上。毒药会在十个战斗轮后生效，造成2D10点伤害；如果受害者通过极限CON，则毒药的伤害减半。

斗殴	60%（30/12），伤害1D3 或 匕首 1D6+毒药伤害（2D10）
指甲	60%（30/12）， 伤害1D3+毒药伤害（2D10）
闪避	35%（17/7）

通俗调整：天赋

魅力四射：进行取悦检定时获得一个奖励骰。

铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中收到的5点伤害。

技能

考古学 30%，取悦 65%，克苏鲁神话 40%，历史（埃及）60%，话术 75%，恐吓 60%，神秘学 60%，说服 60%，心理学 50%，科学（药学）45%，侦查 80%，潜行 75%，投掷 55%

语言

阿拉伯语 60%，英语 20%，法语 10%，第六王朝埃及语 95%

护甲：如果（同时）穿戴了王冠、项链和腰带，她的全身将受到魔法保护，获得15点护甲。

法术：黑法老请神术（奈亚拉托提普通神术），尼约格萨之握，时光门，恐惧注入术，涅弗伦-卡的封印*，枯萎术，折磨术，以及其他守秘人需要的法术。

理智损失：看到尼托克丽斯重获青春的外貌不会损失理智；根据守秘人的判断，如果她被杀死，她的外貌会迅速衰败成一具有数百年历史的木乃伊，这将导致1/1D6的理智值损失。

*见附录B：法术。

普通兄弟会邪教徒（埃及）各类暴徒

普通邪教徒和扎赫拉·沙菲克忠诚的邪教骨干均使用该数据。

	1	2	3	4	5	6	7
STR	55	60	55	50	45	50	60
CON	45	35	45	50	55	50	90
SIZ	55	65	50	65	65	50	60
DEX	60	50	50	65	65	60	55
INT	50	60	55	65	65	65	55
APP	35	40	45	40	30	45	40
POW	20	35	35	40	50	55	45
EDU	20	45	60	15	75	50	15
SAN	00	00	00	00	00	00	00
HP	10	10	9	11	12	10	15
DB	0	+1D4	0	0	0	0	0
Build	0	1	0	0	0	0	0
Move	8	7	8	8	8	8	8
MP	4	7	7	8	10	11	9

幸运：——

战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗 35%（17/7），伤害1D3+DB，或大型刀具/棍棒，伤害1D6+DB

短剑 35%（17/7），伤害1D6+1+DB

闪避 30%（15/6）

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗 55%（27/11），伤害1D3+DB，或大型刀具/棍棒，伤害1D6+DB

短剑 55%（27/11），伤害1D6+1+DB

闪避 40%（20/8）

技能

攀爬 35%，克苏鲁神话 11%，话术 35%，跳跃 30%，聆听 45%，侦查 45%，潜行 45%

语言

阿拉伯语 60%，英语 15%

额外的兄弟会邪教徒（出现在在复活仪式上）

尼托克丽斯复活仪式上的邪教徒均使用该数据。

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	85	75	80	60	45	50	55	70
CON	35	35	40	50	55	50	90	50
SIZ	80	60	90	50	55	40	55	50
DEX	80	50	50	65	65	60	55	60
INT	70	45	40	55	50	50	40	45
APP	75	40	45	40	30	45	30	20
POW	70	35	35	40	50	55	45	50
EDU	20	15	15	15	20	25	15	15
SAN	00	00	00	00	00	00	00	00
HP	11	9	13	10	11	9	14	10
DB	+1D6	+1D4	+1D6	0	0	0	0	0
Build	2	1	2	0	0	0	0	0
Move	8	8	7	9	8	9	8	9
MP	14	7	7	8	10	11	9	10

幸运：——

战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗　40%（20/8），伤害1D3+DB，或大型刀具/棍棒，伤害1D6+DB

短剑　40%（120/8），伤害1D6+1+DB

闪避　30%（15/6）

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗　60%（30/12），伤害1D3+DB，或大型刀具/棍棒，伤害1D6+DB

短剑　60%（30/12），伤害1D6+1+DB

闪避　50%（25/10）

技能

攀爬 45%，克苏鲁神话 10%，话术 30%，跳跃 40%，聆听 45%，侦查 35%，潜行 35%

语言

阿拉伯语 60%，英语 10%

怪物

百万蒙宠者：水蛭，*骇人的吸血鬼*

这些个头巨大，长着多张嘴的水蛭是奈亚拉托提普的"百万蒙宠者"。这些可怕的水蛭可以连接并操纵被害者的尸骨，通过它们肌肉发达的身体模仿人类的动作。当它们张开满是尖牙的嘴时，就会发出音调刺耳、尖锐而又令人紧张不安的颂歌。

单独的水蛭和多只水蛭操纵的宿主（尸体或骨骸）使用该数据。

属性	**水蛭**	**宿主**	*掷骰*
STR	5	50	（3D6）x5
CON	5	55	（3D6）x5
SIZ	5	65	（2D6+6）x5
POW	35	35	（2D6）x5
DEX	80	65	（2D6+6）x5
HP	4	12	

平均DB：0

平均Build：0

Move：8（水蛭）/6（活化宿主）

幸运：——

战斗数据

每轮攻击次数：1（单个水蛭）/或1/1D3（活化宿主）

格斗：单个水蛭噬咬造成1D3点伤害。成功的噬咬意味着水蛭会吸附在目标身上，每轮自动造成1D3点伤害。或者，水蛭不会持续噬咬，而是蠕动到目标的嘴里（耗费一个战斗轮，不会造成伤害），每轮造成1D3点窒息伤害。成功的困难STR检定可以将水蛭拽下来；如果有人帮忙，难度等级降低到常规难度。

活化宿主：多只（1D3）水蛭可能从宿主身上跳出来攻击（分别进行格斗检定，见上文），或者"宿主"进行一次单独的猛击（例如拳击），造成1D6点伤害。

噬咬　35%（17/7），每轮1D3伤害（噬咬或窒息）

猛击　50%（25/10），每轮1D6伤害

闪避　40%（20/8）

护甲：1点黏滑的表皮。

法术：无。

理智损失：目睹一只水蛭损失0/1D3点理智值；目睹被水蛭活化的尸体或骷髅损失1/1D4+1点理智值。

斯芬克斯之子

我不该去看那些进行过来的队伍。当听到它们咯吱作响的关节活动、喷出硝石气味的喘息以及机械的踏步时，我绝望地坚定了不去看它们的意志。现在想来，他们没有说话是件多么仁慈的事情……但，老天！他们那让人疯狂的火炬却将阴影投在了那些巍峨立柱的表面。老天在上，请拿走它！河马绝不该有着人类的双手，更不该拿着火炬……人类不该有着鳄鱼的头部……

——*H.P.洛夫克拉夫特，《金字塔下》*

这些惊惧之物形态各异；洛夫克拉夫特形容它们有着公牛、朱鹭、猎鹰和猫的头，以及根本就没有腰部以上的身体却仍能行走的生物。斯芬克斯之子可以是任何人与动物的混合体。

除了"根本就没有腰部以上的身体的东西"，所有的斯芬克斯之子都能以某种形式攻击。在本场战役中，这些生物只会在狮身人面像之下出现，但除此之外，在任何埃及王朝留下过遗迹的地方，都能找到它们的身影。

属性	*平均*	*投骰*
STR	70	（4D6）x5
CON	65	（2D6+6）x5
SIZ	50	（3D6）x5
INT	50	（3D6）x5
POW	50	（3D6）x5
DEX	35	（2D6）x5

生命值：11

平均DB：0

平均Build：0

Move：8

幸运：——

战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗：这些形态怪异的生物大多缺乏近战武器，它们倾向于使用拳脚，或是咬/戳/啄（取决于是哪种生物）攻击。斯芬克斯之子成群结队地冲锋，击倒受害者并对其造成伤害。

格斗　55%（27/11），伤害见下文

闪避　20%（10/4）

典型的斯芬克斯之子

	猎豹	公牛	鳄鱼	河马	猎鹰	朱鹭
STR	40	60	90	80	105	75
CON	75	75	65	75	90	60
SIZ	70	70	65	65	35	35
DEX	50	40	50	30	50	25
INT	30	15	15	15	20	30
POW	55	55	50	60	55	55
HP	14	14	13	14	12	9
DB	0	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	0
Build	0	1	1	1	1	0
Move	7	7	8	8	9	8
MP	11	11	10	12	11	11
攻击方式	撕咬	戳刺	撕咬	撕咬	啄或抓	啄击



不同类型的生物攻击方式和伤害

生物（攻击方式）	伤害
猎豹（撕咬）	1D6+DB
公牛（戳刺）	2D4+DB
鳄鱼（撕咬）	1D10+DB
河马（撕咬）	2D6+DB
猎鹰（啄或抓）	1D4+DB
朱鹭（啄击）	1D3+DB

护甲：无

法术：无

理智损失：目睹斯芬克斯之子损失0/1D8点理智值。

潜砂怪，*荒漠追踪者*

沙尘包覆的人形旧日支配者仆从。

STR 50	CON 65	SIZ 80	DEX 65	INT 50
APP —	POW 50	EDU —	SAN —	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2（爪击，其他徒手攻击）

格斗 30%（15/5），伤害1D6+1D4

闪避 30%（15/6）

技能

潜行 55%，聆听 60%，侦查 50%

护甲：3点硬皮

法术：潜砂怪有30%的几率知晓1D6个法术（建议：血肉防护术，恐惧注入术，精神震爆术，枯萎术，肢体凋萎术，折磨术）。

理智损失：目睹潜砂怪损失0/1D6点理智值。

黑法老，*奈亚拉托提普的化身*

高大俊朗，气势傲慢而恢宏，声音洪亮，浑身散发着强烈的邪恶气息。黑法老会穿着一身裁剪考究的深色面料西装，或是如法老一般的盛装打扮。

STR 105	CON 75	SIZ 75	DEX 90	INT 430
APP —	POW 500	EDU —	SAN —	HP 15
DB: +1D6	Build: 2	Move: 9	MP: 100	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2轮1次（能量爆破）

战斗：比起亲自战斗，黑法老更喜欢调遣陪伴他的两头恐怖猎手。如果恐怖猎手无法控制局势，黑法老就会加入战局，使用权杖和圆环作为法器施放能量爆破。每次爆破对随机目标造成自动命中的20点伤害。奈亚拉托提普每隔一轮就能通过一个随意的手势造成这种伤害。受害者会极其可怕地烧灼并枯萎。

能量爆破	自动命中，20点伤害

护甲：无，但每消耗一点魔法值可恢复1D6点生命值。然而，如果他的对手对黑法老造成了15点以上的伤害，他的身体就会裂开，一个难以名状的怪物，心智扭曲的形体会从人形躯体中破壳而出，之后它便会离开（参考血舌的描述，第447页，非洲）。

法术：黑法老知晓所有的法术。

理智损失：目睹黑法老的人类形态损失0/1D2点理智值，目睹他的怪物形态则损失1D10/1D100点理智值。

黑斯芬克斯，*奈亚拉托提普的眷族*

黑斯芬克斯是一头可怕的眷族和传令官，它身形庞大，有力，凶残，近乎无意识。有时出于无法理解的原因，奈亚拉托提普也会以这种形态现身（被称为无面之神或野兽）。这里将黑斯芬克斯视为奈亚拉托提普的眷族，而非他的化身。

STR 800	CON 400	SIZ 1,750	DEX 45	INT 05
APP —	POW 375	EDU —	SAN —	HP 85
DB: +15D6	Build: 16	Move: 8	MP: 75	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：3（前爪猛击，触手抓取，或咀嚼）

触手抓取（战技）：黑斯芬克斯首先会用触手抓住它的受害者；目标可以通过DEX检定（在他们的下一次行动中）尝试挣脱。如果他们没能逃脱，黑斯芬克斯会在下一轮自动造成"咀嚼"伤害。受害者每轮都可以继续尝试逃脱（只要他们还活着）。

格斗	60%（30/12），伤害15D6
触手抓取（战技） 咀嚼	40%（20/8）可进行一次咀嚼攻击，抓住之后自动命中，每轮造成15D6点伤害

技能

感知猎物 35%

护甲：19点超自然的皮毛。

法术：奈亚拉托提普通神术。

理智损失：仅目睹黑斯芬克斯的巨爪损失1D4/1D8点理智值，目睹黑斯芬克斯的完整躯体损失1D8/1D20点理智值。



第五章 肯尼亚

"那是一个闷热的秋夜。在叫人透不过气的房间里，我越过躁动不安的群众、越过无数级台阶，望着奈亚拉托提普。"

——H.P.洛夫克拉夫特，《奈亚拉托提普》

卡莱尔探险队在此地重现踪迹，他们最后的旅程指向内陆那座黑风山中可怖至极的怪物。

在肯尼亚调查期间，调查员们有机会获取一些有用的物品，以及各类有价值的信息。机智的调查员在贸然进入阿伯代尔森林和黑风山区前，会仔细审查每一条线索。身处蒙巴萨港和内罗毕城内时，调查员大概会不断被坦·考尔纠缠，而姆维鲁（如果她发现调查员在这儿的话）则会一直等到他们出城落单后再动手。

一些友善的部族可能会为玩家提供帮助，特别是该地区的那些非洲法师。而殖民地机构和警方则很少或几乎不会帮忙。除非接到直接命令，或发现有必要采取行动，否则分散在各地的非洲英王步枪队（KAR，King's African Rifles：存在于1902-1960，英国驻东非地区的混编型军队组织，主要负责作战以及维护殖民地治安，在两次世界大战中均有登场。）不会有所作为。那为数不多的几位英王高级代表对血舌教派的有组织活动一无所知。

肯尼亚殖民地没有一个白人知道黑风山的确切位置。白人完全不知它与克苏鲁神话的联系，仅仅知道它叫萨蒂马山，是阿伯代尔山脉的最高峰（这座山的英文名字是从马赛族的叫法翻译而来的，马赛人叫它Oldoinyo Lesatima，意思是公牛犊山；同理，肯尼亚山也是白人定居者的叫法，非洲黑人称它为Kere-Nyaga，意为创世神恩盖的居所）。

寻踪觅迹

玩家们在内罗毕的主要任务就是确定黑风山的准确位置。如果调查员在纽约与约拿·肯辛顿交谈过并取得了埃利亚斯的内罗毕笔记（见**卡莱尔文档：美国#12**），那他们会有关于乔斯通·肯雅塔，马克·塞尔柯克中尉（亡故），"钉子"尼尔森，以及萨姆·玛瑞加，斯塔雷特医生，内维尔·杰尔敏和艾迪科特上校的线索。如果调查员询问过亚瑟·爱默生（见**爱默生进口公司**，美国，第138页），他们会知道有个叫阿哈·辛格的蒙巴萨出口商定期向美国运输货物（见**恐怖的咀咀屋**，第154页，美国）。调查员可能还知道那名女祭司的名字，叫姆维鲁。如果调查员已经在上海见过杰克·布雷迪，那他们很可能已经有一份去黑风山的详尽地图了。如果以上所有线索玩家手里都没有，那很难理解他们为何会来肯尼亚！总之，如果他们还是来了，就用**《内罗毕星报》**（第403页）做指引，引导他们发现内罗毕的关键联络人吧。

注：以上所有肯尼亚NPC都在第391页的**出场人物：肯尼亚**中有详细描述。

卡莱尔探险队1919年来到了肯尼亚，谎称要去东非大裂谷狩猎探险（萨蒂马山和肯尼亚山均属东非裂谷带）。随后他们提及过要进行一场旅行来确认之前从埃及获得的消息：一位宗教领袖的追随者们正在向南方朝肯尼亚行进。

在内罗毕时，探险队成员主要待在**汉普顿之家**（见第405页）。他们在那里遇到了内维尔·杰尔敏，他为探险队雇来了20名脚夫。探险队还从霍拉斯·斯塔雷特医生那儿买了少量药品。此外，他们中的一些成员还去见了坦·考尔——一个本地的血舌教派成员。她为探险队找来

卡莱尔探险队在肯尼亚的行动

日期	事件
1919年7月30日	卡莱尔探险队到达肯尼亚的蒙巴萨港。
1919年8月1日	探险队前往艾迪科特的狩猎小屋，两天后返回。
1919年8月3日	探险队在做临行前最后的准备工作，他们将在次日从内罗毕出发前往黑风山。当夜，布雷迪和卡莱尔偷偷逃走了。
1919年8月4日	为避免引起过多注意，“卡莱尔”探险队于黎明时分离开内罗毕。布雷迪与卡莱尔抵达蒙巴萨，然后乘船前往珀斯，计划从珀斯前往上海，布雷迪在那有朋友。
1919年8月8日	探险队的其他成员在荒野中进行了一场魔法仪式，于是“大屠杀”发生了。随后，探险队秘密前往黑风山。
1920年3月11日	艾丽卡·卡莱尔到达肯尼亚，前来搜寻卡莱尔探险队的踪迹。
1920年5月20日	“卡莱尔探险队”的残骸被发现。
1920年6月19日	在一场短暂而不公的审判后，5名被指控制造了“大屠杀”的南迪部落土著居民被执行绞刑。

了前往黑风山时能派上用场的向导和联络人。

做好了前往黑风山的准备之后，为了打发时间，探险队在艾迪科特上校经营的狩猎小屋里度过了一晚（见支线模组：**狩猎小屋**，第413页）。

杰克·布雷迪（**出场人物：中国**，第534页）在途中越来越害怕卡莱尔梦魇般的疯狂呓语，也担心奥布里爵士对自己这位朋友的影响力。于是布雷迪给卡莱尔下了药，将他带回了蒙巴萨。二人乘阿拉伯迪豪（一种帆船）前往德班（南非港口）的过程中，卡莱尔不断在正常与疯狂的举止之间转换。

布雷迪和卡莱尔逃走后，剩下的探险队成员与脚夫动身前往黑风山。某天夜晚，在荒野中的一片空地上，他们举行了一场禁忌仪式，献祭了所有的脚夫，召唤奈亚拉托提普的各种信使。

仪式与献祭达成之后，探险队继续完成了他们前往黑风山的旅程。姆维鲁和海帕蒂亚·马斯特斯留在了山里。卡莱尔的失踪让休斯顿和彭赫爵士感到疑惑（以及警觉）。于是他们在离开肯尼亚前，又悄悄溜回了蒙巴萨。

过了好几个月才有人偶然发现了大屠杀现场。内罗毕火车站一名园艺工人萨姆·玛瑞加前往位于阿伯代尔森林的恩度伏村拜访表亲时，听人讲到林子里有数具惨遭杀害、无人掩埋的尸体，以及靠近那个地方是多么不明智。他将此事报告给了相关部门。但当局没有及时就此事作出行动，直到罗杰·卡莱尔的妹妹艾丽卡·卡莱尔（**出场人物：美国**，第108页）1920年来到肯尼亚会见当局，玛瑞加的报案记录才重见天日。于是马克·塞尔柯克中尉带领一队人前往搜寻所说的尸体，并在1920年5月20日找到了大屠杀的确切地点。

当局认为这场大屠杀与卡莱尔探险队有关，因为他们失踪很久了。虽然人们在残骸中并没有发现白人特征的尸骨，但警方抓住这个机会对当地土著人进行了指控和压迫。他们推测探险队成员应该也已经遇害了，并指控这场大屠杀是南迪人所为，最终绞死了5名无辜的人后宣布结案。

杰克逊·埃利亚斯在肯尼亚

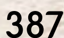
埃利亚斯追着血舌教派留下的各种线索横穿非洲，于1924年7月23日到达内罗毕。他好奇教派会不会与卡莱尔探险队成员失踪有关。他与殖民地内务次官罗杰·科里登上校交谈过，上校为他提供了大屠杀的官方记录。

对页·肯尼亚地图附蒙巴萨插图

但埃利亚斯不相信官方的说法，他亲自前往屠杀点调查，注意到那里土壤贫瘠，并且当地部族都刻意避开该区域。

埃利亚斯拜访了乔斯通·肯雅塔，后者告诉他卡莱尔大屠杀极有可能是血舌教派所为。乔斯通说自己曾经与已故的马克·塞尔柯克中尉谈过——塞尔柯克带领的搜索队发现了探险队的残骸。塞尔柯克对官方说法部分认同，但最终他也承认在死者中没有发现白种人的尸骸。

这位勇敢的作家接着在内罗毕的维多利亚酒吧遇到了“钉子”尼尔森，他自称在香港看见杰克·布雷迪还活着（出场人物：中国，第534页）。追着这条线索，埃利亚斯于1924年8月16日从蒙巴萨港乘船离开了肯尼亚。



进行本章游戏

如果调查员选择来肯尼亚，那么他们最有可能乘船在蒙巴萨港入境。到达后，除非他们煞费苦心掩盖行踪、秘密行动，否则都会被当地邪教徒坦·考尔发现，她会无情地追捕玩家，一旦发现合适机会，就会立刻召唤炎之精发起攻击（**首次遇袭**，第398页）。

随着调查深入，玩家会被引向首都**内罗毕**（第400页）。在那里他们可能会查阅**《内罗毕星报》**（第403页），还会遇到其他种种值得注意的角色，他们每人手中都有不少有用信息。在内罗毕时，玩家有可能选择住在艾迪科特上校处，触发一个支线模组：**狩猎小屋**（第413页）。玩家还有机会偶然遇见**老邦达日**（第421页），他能在本章高潮**黑风山**（第428页）部分为玩家提供帮助。

除非调查员设法阻止，不然海帕蒂亚·马斯特斯（出**场人物：肯尼亚**，第395页）会在黑风山中的最终仪式上诞下奈亚拉托提普的子嗣（**奈亚拉托提普之子**，第432页）。假如这可怕的一幕最终上演，那么玩家很可能和那些聚集起来膜拜伟大的奈亚拉托提普的人群一起陷入疯狂之中。文中会给出如何处理各种结果的建议。

本章各节可以以任意顺序进行，其中提供了多种多样的信息和线索，可以引导玩家在其他章节中继续调查。如果本章是整个战役的最后高潮部分，那最重要的部分大概就是**降生仪式**（第433页）或1926年1月的终极仪式（**大结局**，第619页）。

通俗调整

肯尼亚章节为通俗风格提供了很大余地。坦·考尔是个危险的对手，在被击败前会多次出现。在通俗模式里，考尔作为一名邪教巫师甚至可以拥有更多能力。

而主要的通俗战斗场景则发生在黑风山，要应付的是可怕的神话生物，数千邪教徒，外加一个完全成熟的奈亚拉托提普化身。

尽管并非完全现实或具有代表性，但下列电影能为本章提供一些“灵感”：谜女魔域（戴，1965）；刚果惊魂（马歇尔，1995）；所罗门王的宝藏（本内特，马顿，1950）。20世纪30年代拍摄的大量“非洲”题材的电影或许会对本章有帮助，不过观众会发现里面对非洲人与生活的刻画明显是错误的，应该从当时“好莱坞历史”的角度看待。

抵达肯尼亚

当时缺乏飞行器，所以调查员极有可能乘邮轮抵达肯尼亚；很多航线都会停靠在肯尼亚的主要海港，蒙巴萨港。

从美国出发：轮船从纽约出发到达弗里敦，然后在开普敦停留约一周时间，在德班停留一个晚上。

从英格兰出发：轮船从南安普顿或利物浦出发到达弗里敦，然后在开普敦停留约一周时间，在德班停留一个晚上。其中一条可靠的英肯航线由巴弗雷公司经营。

从埃及出发：轮船从塞得港出发，穿过苏伊士运河，在亚丁港停留数日。当然，调查员也完全可以走白尼罗河线，横跨苏丹，大概里程3000英里（4800公里），一路上需要穿越阴郁的沙漠，还有疫病肆虐、人迹罕至的沼泽。艰难跋涉6个月，然后幸存者就可以先到达内罗毕，再去蒙巴萨了。

从澳大利亚出发：从澳大利亚到欧洲的航线大都走苏伊士运河，并在埃及的塞得港停靠，以便乘客可以从那里下船搭乘其他客船前往蒙巴萨。澳大利亚联邦政府船运公司手里有15艘购自英国的二手蒸汽船，主要用来将澳大利亚的小麦和羊毛出口到欧洲和美国，对赶时间无奈选择搭乘的调查员来说旅途可不怎么舒适。另一方面，旅行者们可以选择绕路，乘坐去英格兰的船，在南非的好望角换乘另一艘船前往蒙巴萨。

从中国出发：轮船从上海出发，停靠香港、新加坡、锡兰（斯里兰卡）、孟买、亚丁，最后抵达蒙巴萨。

抵达蒙巴萨后，新入境的旅客要去海关办公室（位于旧港口旁）检验护照。英国公民可以在肯尼亚停留最长3个月时间，其他人则只有1个月。调查员的行李基本不会被开包检查。

要去内陆的内罗毕，调查员可以搭乘乌干达铁路，距离大约是300英里（480公里）。从内罗毕——如果他们胆子够大——可以出发前往黑风山，然后领略到那个可怕的地方对卡莱尔探险队的命运产生了何种影响。毕竟，一位称职的调查员怎么可能没有兴趣看看奈亚拉托提普之子究竟长什么样子呢？

背景信息：肯尼亚

肯尼亚横跨赤道，地理多样性显著，既有热带稀疏草原地貌，也有浓密的热带雨林、红树林沼泽、沙漠，以及顶部积雪的高山。

气候

气候同样多样化。沿海地区炎热潮湿，气温在70-85华氏度（22-30摄氏度）间，年平均降雨量为40英寸（1米）。内陆地区气候受海拔影响，平均气温在50-75华氏度（10-26摄氏度）间。一年有两个雨季，3月-5月为“长雨”时节，10月-12月为“短雨”时节。年总降雨量最高的地区是阿伯代尔山脉（10英尺，3米）。

社会

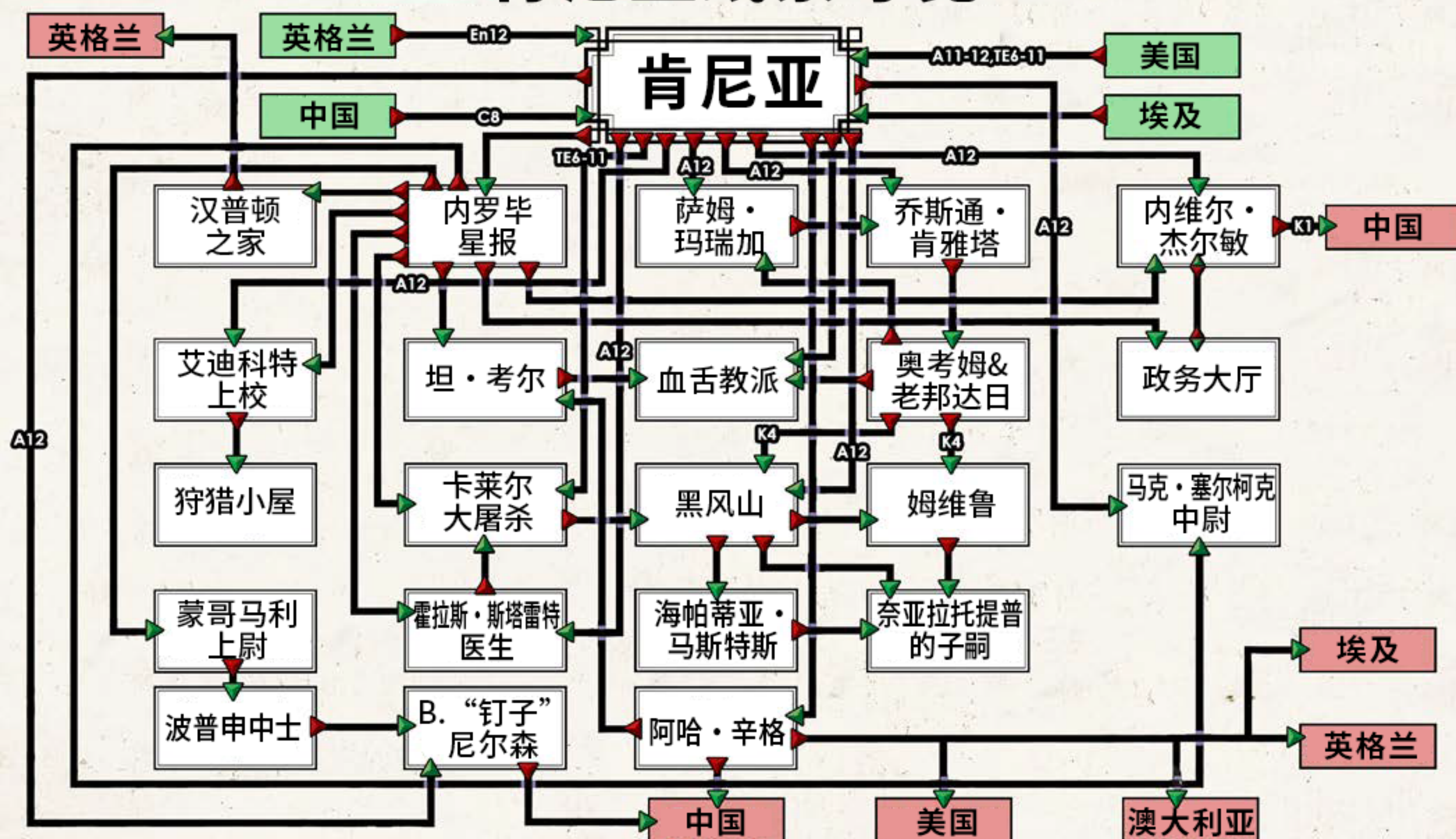
这里存在肤色歧视现象。欧洲白种人治理殖民地并占据着重要职务，而当地非洲人则饱受压迫，过着贫穷的生活。中产阶级则由当年修建乌干达铁路的成千上万印度移民组成。

肯尼亚殖民地隶属大英帝国，使用英镑作为货币。法律与大英帝国法律几乎完全相同，警察与法院的运作方式与英国无异。如果需要动用武力，英王非洲步枪队（相当于殖民地的军队）会出动。

城镇地区实行隔离制度，例如某些区域白人专享，某些区域为黑人聚集区，还有些区域为阿拉伯以及亚洲人聚集区。这里强制实施种族隔离：黑人（包括来自外国的黑人调查员）如果进入标有“仅限白人”的洗手间或公共场所的话，会惹上大麻烦。

语言

东非有三大常用语系：班图语（包基库尤人、古西人、卡姆巴人、斯瓦希里人和梅鲁人使用）；尼罗流域语（南迪族、卢奥族、马塞族、桑布鲁人、图尔卡纳人使用）和库什提克语（盖拉族与索马里人使用）。参见克苏鲁的呼唤规则书79页（语言）了解更多详细规则。



连线上标注的编号代表指向新地点或新人物的相关卡莱尔文档。如：C8=卡莱尔文档：中国#8

如何处理当时各类歧视问题的程度由守秘人决定，有的守秘人会彻底无视，而有的守秘人则会尝试还原上世纪那段不公且令人不适的历史。当然，对待这类敏感问题时，需要深思熟虑谨慎处理。

交通

起始于蒙巴萨港，最终到达维多利亚湖的乌干达铁路是肯尼亚的主要交通线。在城镇里，汽车随处可见，此外还有骆驼、自行车、驴子和人力车等交通工具。马在这里不怎么常见，因为它们非常容易受飞蝇和各类疾病的侵害。

肯尼亚的枪支

腰间别着手枪或者背着步枪走在街头的人并不少见，因为野生动物比比皆是，枪支也很便宜而且容易买到（可以在蒙巴萨港的海关获得持枪许可）。很多从欧洲或者美国来的游客到这来就是为了狩猎，所以人们可以持有武器（只要动机合理）。不过，前往内罗毕的人一经到达就会被告知需要去政务大厅申请狩猎许可。

报纸

调查员大概会看这三份报纸：东非公报（内罗毕）；蒙巴萨时报和内罗毕星报。1925年也是第一份基库尤语报纸Muigwithania（调解人报）首次发行的年份。该报发行于首都内罗毕。

本地的肯尼亚部族

肯尼亚当地部落众多，大多数都有自己的语言（见上文边栏）。其中一些是采集-狩猎式部族，另一些的成员则是饲养羊、鸡和牛的农民。

在蒙巴萨和沿海地区时，调查员很有可能遇到斯瓦希里人。这些人信奉伊斯兰教，会说斯瓦希里语和阿拉伯语。很多斯瓦西里人在白人家庭做帮佣。

前往内罗毕时，调查员会穿过阿坎巴部族的家乡。阿坎巴人擅长经商与贸易，经常受雇做导游。内罗毕城则建在基库尤人家乡中央，基库尤人说基库尤语和斯瓦希里语。

其他有可能遇到的部族有马赛族和南迪族。马赛人住在肯尼亚高地区域，多年来与基库尤族多次开战。南迪人主要分布在大裂谷西部边缘地带。

当地邪教：血舌教派

调查员在东非面对的是血舌教派的老巢，与之相比，纽约的血舌教派分支不过是一股无关紧要的旁枝末节而已。在这边，教派主要在乡野间广泛传播，而不是在蒙巴萨或内罗毕。教派的至圣仪式在阿伯代尔森林深处的黑风山举行，该地位于内罗毕以北，直线距离大约70英里（112公里）。女祭司姆维鲁居住于此，相比之前，她更加迷人，也更加危险（**黑风山**，428页）。邪教徒们使用各类武器，不过进行仪式性杀人、伤人时更喜欢使用潘加砍刀（在通俗模式的游戏里，姆维鲁以及其他高阶教徒还会携带非洲飞刀，见**通俗调整：非洲飞刀**，第106页，美国）。就像美国分支的教徒一样，这些人戴着可怕的头巾，前额部分伸出一根摇摇晃晃的红色皮革（或真正的舌头）。另一个特征是所有成员都有教派刺青（有些是划在身上），式样与纽约邪教徒的十分相似。

坦·考尔（**抵达蒙巴萨**，第396页）是一名印度茶叶商，负责领导内罗毕的邪教徒。考尔之前崇拜奈亚拉托提普的小蠕行者形态（印度崇拜的化身），到达非洲后，她逐渐被当地教派同化，了解到她的神明会以许多不同的形态出现，比如血舌的形象。

虽然殖民地官方否认血舌教派的存在，但很多世代居住于此的肯尼亚人都对它有粗略的了解。阿伯代尔森林一带的部族——特别是马赛人和基库尤人——厌恶血舌教派，所以他们的成员有可能会协助调查员。然而，这些人也惧怕教派的力量，而且不信任外族人：所以他们的帮助需要谨慎协商，同时调查员也需要，或必须证明他们值得信赖。

普通血舌教徒（肯尼亚）的属性信息可以在第443页的**人物与怪物**部分找到。**姆维鲁的护卫**（第442页）则相对较强。

出场人物：肯尼亚

这一部分汇集了肯尼亚章节中的关键NPC以便守秘人查阅使用。下述的信息包括了背景故事、动机以及对情节的考量，而这些NPC的数据资料则可在本章末尾的人物与怪物：肯尼亚部分找到。支线模组：狩猎小屋中的NPC背景资料则出现在对应模组中。

潜在盟友

"钉子"伯特伦·尼尔森，36岁，*漫无目的的雇佣兵*

- **联系**：埃利亚斯在内罗毕的笔记中提到——他曾在内罗毕的维多利亚酒吧与尼尔森交谈过（**卡莱尔文档：美国#12**）。
- **联系**：波普申中士认识尼尔森（**蒙哥马利与波普申**，第407页）。



在卡莱尔探险队到达非洲时，尼尔森还是一名犯渎职罪的囚犯。他听说过成百上千个关于各种邪教徒的故事，如果调查员给他买酒喝，他还愿意编出更多的故事。他愿意为调查员效劳，还声称自己对非洲了如指掌。他粗略懂得几种语言——主要是些从调酒师那儿学来的名词，和从妓女那儿学来的动词。

只要调查员对他严加要求，确保他远离酒精与麻醉类毒品，尼尔森就能提供很大帮助。可一旦到了调查员必须指望他的时候，他就会逃走，并且逃走前尽其所能偷些东西。尼尔森不知道黑风山的位置，但他去过阿伯代尔森林。

- **形象描述**：肮脏邋遢、脸上胡子拉碴，中等个头，双手强壮有力。
- **特质**：会卑贱地哀嚎乞讨，给所有愿意听他说话的人讲自己是如何落得这般艰难处境的。
- **扮演引子**：尽其所能从调查员那里榨取好处，一开始先向他们要酒，随后是各种雇佣协议。

乔斯通·肯雅塔，34岁，*政治活动家，肯尼亚未来的总统*

- **联系**：埃利亚斯在内罗毕的笔记中有一段采访乔斯通·肯雅塔的记录（见**卡莱尔文档：美国#12**）。
- **联系**：萨姆·玛瑞加指引调查员去找乔斯通·肯雅塔（见**与萨姆·玛瑞加见面**，第406页）。



乔斯通，即著名的乔莫·肯雅塔，大概1891年出生，基库尤人。他是东非协会和后来的基库尤中央协会中的重要人物，一直为非洲民族主义而斗争。后来他领导肯尼亚独立，并且成为了肯尼亚首位总统。

肯雅塔住在内罗毕市内斯瓦西里城的玛丽安娜大街，不过大部分时间都可以在基库尤中央协会的办公室找到他。基库尤中央协会是一个黑人组织，致力于在殖民地政府中为非洲黑人争取发言权。

- **形象描述**：身穿西装，胡须短而整洁。
- **特质**：他才思敏捷，看人极具洞察力，英语很流利。
- **扮演引子**：他会在心里评估调查员，如果认为他们值得信赖，会将他们引荐给老邦达日。

历史上的肯雅塔

乔斯通·肯雅塔可以说是进行《克苏鲁的呼唤》角色扮演时的一个趣味点：玩家在名人成名之前与之相遇。如果守秘人对肯尼亚民俗感兴趣，可以阅读肯雅塔的书《面对肯尼亚山》。一些肯雅塔的传记作品也为了解当时的内罗毕提供了很好的背景资料。

娜塔莉·斯迈斯-福布斯，48岁，*《内罗毕星报》的发行商*

- **联系**：在内罗毕很出名。考虑到她与报社的关系，她可以成为潜在的消息源（**内罗毕星报**，第403页）。



斯迈斯-福布斯夫人是一位干练的女士。她关心肯尼亚时政，但是明显以一种漠然的态度看待。虽然有一定的开明风范，但她对非洲黑人的现状视而不见，也不在意这个国家原住民的处境。她私下里还是一名灵媒师，有时会举行降灵会（如果守秘人愿意，可以借此提供另一次与杰克逊·埃利亚斯灵魂交谈的机会，见**降灵会**，第213页，英格兰）。

- **形象描述**：高瘦苗条，头发盘成圆发髻。
- **特质**：她很和善，但可能会因工作上的压力显得粗暴无礼。
- **扮演引子**：永远会腾出时间会见那些有故事的人，还有可能会恳求调查员为《内罗毕星报》写专栏。如果守秘人愿意，甚至可以让她爱上调查员中APP最高的一位，努力想带他们乘轻马车去看瀑布或是大象交配之类的东西。

老邦达日，80岁，*伟大的部族法师*

- **联系**：乔斯通·肯雅塔有可能会指引调查员前去与邦达日见面。

邦达日是一位智者，对克苏鲁神话知识和魔法有所了解。大部分时间他都关在小屋里冥想，由学徒奥考姆照料。

- **形象描述**：小个头，看起来衰老孱弱。腰部以上赤裸，身上佩戴有很多刺环与羽毛饰品。
- **特质**：倾向于使用暗喻或说谜语。
- **扮演引子**：会尝试用语言激励调查员，启发他们寻求问题的答案，尽其所能帮助调查员。



敌对方

坦·考尔，45岁，*茶叶商人与血舌代理人*

- **联系**：阿哈·辛格的出货条目中记录有坦·考尔（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页）。
- **联系**：斯迈斯-福布斯夫人曾提到过考尔（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。
- **联系**：杰克·布雷迪提到了她（**与杰克·布雷迪会面**，第577页）。



虽然不是祭司，但坦·考尔是血舌教派的一位重要人员。她（非正式地）负责管理那些肯尼亚殖民地的外国人（亚洲人，英国人等等）；为卡莱尔大屠杀事件提供的完美掩饰让她赢得了这个权利。考尔的祖籍是印度，她对奈亚拉托提普的小蠕行者化身的崇拜正是源自于此（奈亚拉托提普的另一种化身，主要在印度受到崇拜），而现在她了解到自己信奉的神明拥有许多不同的形态。

作为外国人，调查员属于她的管辖范围。一开始她并不会将调查员的出现告知姆维鲁，因为目前他们是"她的"，由她认为合适的方法处置。不过如果发现调查员找上了她，由于担心暴露身份，她会请求援助。

坦是阿哈·辛格（**次要NPC**，第394页）的外甥女，是阿夫塔·辛格的姨妈（见下文）。

- **形象描述**：一个矮胖丰满的女人，短而粗的手指上戴着许多戒指。
- **特质**：嘴边常年挂着微笑，当她占据优势时，微笑会变成露齿而笑。
- **扮演引子**：尽可能装无辜。如果她对调查员发动的袭击都失败了，那她有可能尝试假装成向导，混入调查员队伍中。

阿夫塔·辛格，19岁，*坦·考尔天真的外甥*

- **联系**：暗中监视调查员时，有可能被他们发现（**抵达蒙巴萨**，第396页）
- **联系**：与坦·考尔一起行动，给她帮忙（**坦·考尔的店铺**，第410页）。

阿夫塔是危险的坦·考尔的外甥，虽然还不是邪教徒，但他知道他的姨妈有许多秘密。阿夫塔对姨妈忠心耿耿，渴望证明自己的价值。只要阿夫塔还在继续活动，他就会作为助手陪同坦前往内罗毕。

- **形象描述**：一个身形苗条柔软的年轻人，有一对闪亮的眼睛。
- **特质**：有些神经质，浮躁，很难有片刻安静。
- **扮演引子**：对姨妈惟命是从。如果调查员设法成功从他那里获得了信息，他会假装叛变，企图引诱调查员到某个临时布下的陷阱中去，从而重新获得姨妈的认可。



姆维鲁，26岁，*高阶女祭司*

- **联系**：休斯顿的咨询档案记录显示卡莱尔叫她"姆维鲁"（**卡莱尔文档：美国#16**）。
- **联系**：在尼格尔·布莱克威尔的《非洲的黑暗教派》中有描述。（**附录C：神话典籍**，第639页）。
- **联系**：姆维鲁的信使出现又离开了（**坦·考尔的店铺**，第410页）。
- **联系**：邦达日指出那位神祇的女祭司名叫姆维鲁，并说她住在山中（**老邦达日**，第421页）。
- **联系**：斯瓦亚村的大魔法师中了姆维鲁的诅咒，因为竟敢嘲笑她的力量（**本地流言：恩度伏**，第427页）。

与本战役中的大部分法师不同，姆维鲁拥有现成易得的数百点法力值（通过利用黑风山的石祭坛获得），并且非常乐意使用法术屠戮调查员。

姆维鲁是基库尤人，在1916年时，她就已经一名是肯尼亚血舌教派的女祭司了。按照奈亚拉托提普的意愿，姆维鲁被派往纽约，用美貌与魅力成功迷住了身价百万的花花公子罗杰·卡莱尔。在纽约时，她对现代世界的林林总总进行了评估，认为它们过于幼稚、愚蠢、脆弱。

姆维鲁脖子上佩戴着一枚小小的透明坠饰，穿在一条上等黄金打造的项链上。仔细观察会发现坠饰是一个白水晶瓶，里面盛着3滴黏稠的黑色液体（这是奈亚拉托提普之血，日后可以用来制作黄金蜂蜜酒——见**附录C：神话典籍**；**《亚洲的神秘奥迹》**，第647页）。

特别注意：当姆维鲁被杀死时，奈亚拉托提普会短暂附身于姆维鲁。她的双眼中涌出黑暗，同时口中迸发出可怕的尖叫。她的身体肿胀开裂，由里向外翻开，然后才会瘫倒成一团。任何见到该场景或听到她尖叫的人必须进行**理智**检定（1/1D6 理智损失）；距离姆维鲁10英尺（3米）内的人必须进行**闪避**检定避免被她胡乱摆动的肠子打到（见**人物与怪物：肯尼亚**，第438页）。任何被打到的人相当于短暂被奈亚拉托提普触碰，从而经历一场可能"有用"的幻视，场景出自战役其他地点（或许是澳大利亚，中国等其他调查员还未去过的地点）。幻象中应当含有一条线索：让每个被击中过的人进行**幸运**检定，成功者从幻视中获得线索，而失败者则看到了非常恐怖的事物，比如可怕的神话存在或是一场令人毛骨悚然的献祭仪式，触发**理智**检定（1/1D8 理智损失）。无论幻视以何种形式呈现，他们都获得了某些有用的信息，并获得1D6点克苏鲁神话技能。

姆维鲁和尼托克丽斯会和平地瓜分非洲，还是会大打出手？恐怕只有最胆大妄为的调查员才会插手如此可怕的力量角逐。

- **形象描述**：姆维鲁带有一种危险又高贵的美，几乎没人不会对她印象深刻。她编成辫子的头发垂在双肩，身穿平滑的长袍。
- **特质**：美丽而嗜血，任何知道她拥有何种力量的人都畏惧她，而这令她自负不已。
- **扮演引子**：不会与这些爱管闲事的人浪费时间谈判。如果落单被抓住，她可能会假扮成一名邪教受害者，试图与调查员成为朋友。

次要NPC

奥考姆，23岁，*邦达日的助手*

- **联系**：乔斯通·肯雅塔很可能会让调查员去找奥考姆（**与乔斯通·肯雅塔见面**，第408页）。

奥考姆是老邦达日忠诚的学徒。他负责照料邦达日的一切所需，人们认为他日后可能会继承老魔法师的地位。



- **形象描述**：清秀的年轻人，身穿简单的长袍。
- **特质**：尽管他英语水平很高，但奥考姆显得粗鲁无礼，总是逼问调查员各类细节、原因和他们背后的动机，然后嘲弄他们的回答。
- **扮演引子**：奥考姆在考验调查员。一旦确信他们使命的紧急程度后，他会变得更加温和，然后带领他们去见老邦达日。

阿哈·辛格，63岁，*艺术品贸易商、出口商*

- **联系**：爱默生进口公司是蒙巴萨商人阿哈·辛格设在美国的代理（**爱默生进口公司**，第138页，美国）。
- **联系**：在进出口账簿上可以查到阿哈·辛格（**卡莱尔文档英国#12**）。
- **联系**：卡卡卡塔克可以指出事情与阿哈·辛格有联系（**卡卡卡塔克**，第458页，澳大利亚）。
- **联系**：公司账簿（**伦道夫船运公司**，第464页，澳大利亚）。
- **联系**：公司账簿（**何方的办公室**，第554页，中国）。

阿哈·辛格向包括纽约咀咀屋在内的世界各地出口非洲艺术品。他不是一名邪教徒，也不太可能在本章出现，因为目前他人正在印度，不过如果守秘人愿意也可以让他加入。阿哈是坦·考尔的舅舅（**出场人物：肯尼亚**，第392页）。

- **形象描述**：又矮又胖，蓄有浓密的黑色胡须，有一张精明的面孔。
- **特质**：贪婪无情。如果有利可图，不介意伤害他人。
- **扮演引子**：调查员如果友善地与他接触，他会尝试卖东西给他们。如果调查员手里有值钱的玩意，他会尝试买下它们。他甚至会雇调查员给他搞点新货物。如果调查员与他接触时明显带着敌意，他会想办法吓走他们。

内维尔·杰尔敏，31岁，*律师，怪人*

- **联系**：卡莱尔探险队曾与杰尔敏见面（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。
- **联系**：埃利亚斯提到过内维尔·杰尔敏（**卡莱尔文档：美国#12**）。
- **联系**：林燕玉夫人的藏书中有一份韦德·杰尔敏所著书的副本（**林女士的收藏品**，第570页，中国）。



内维尔是非洲探险家韦德·杰尔敏爵士的后裔，后者著有《对非洲各部族之考察》，并在1765年陷入疯狂（见洛夫克拉夫特的短篇小说《关于已故亚瑟·杰尔敏及其家系的事实》）。内维尔的父亲是亚瑟·杰尔敏，后者去世于1913年，终年43岁。更多信息见**剧情简介**（第406页）。

- **形象描述**：穿着时髦的西装，不过这身装扮反倒更加突出了他的古怪样貌：过宽的双肩，一双大手，走起路来有种蹲伏样的步态。
- **特质**：与杰尔敏先生交谈时，成功的心理学检定可以发现他就像他那位发疯的祖先一样怪异。
- **扮演引子**：成为朋友后，杰尔敏会谈起一座"白猿之城"，还说自己梦想着能去那里。如果调查员对他的事情感兴趣，守秘人可以任由玩家探索这条不相干线索，或者逐渐揭示这只是一个误入歧途的着迷者的幻想而已。

霍拉斯·斯塔雷特医生，61岁，*圣公会教区长，医师*

- **联系**：卡莱尔探险队曾与斯塔雷特医生见面（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。
- **联系**：埃利亚斯提到过斯塔雷特医生（**卡莱尔文档：美国#12**）。



斯塔雷特是一位医生，同时也是内罗毕圣公会教区长，通常可以在斯瓦西里城中他帮助建立的医院和教会学校找到。如果调查员提到他们打算进入肯尼亚的偏远地区，斯塔雷特会给他们长篇大论地讲解一些非洲的疾病、剧毒的蛇、蜘蛛和蛙类，以及如何防范。他还会补充说，阿伯代尔森林凉爽的空气非常有益健康。

- **形象描述**：典型的年老教长形象，他的头几乎完全秃了，戴着眼镜，系有白色硬圆领。
- **特质**：与人交谈时时常擦拭镜片。乐于谈论野生动植物会对人造成多么可怕的影响。
- **扮演引子**：这位年迈的牧师尽力劝阻人们去野外，而是建议他们可以向医院或教会学校提供力所能及的援助。他永远有许多需要帮助的粗活。

萨姆·玛瑞加，53岁，*基库尤族父亲，火车站园艺工*

- **联系**：埃利亚斯提到过萨姆·玛瑞加（**卡莱尔文档：美国#12**）。

现今，玛瑞加发现自己太过忙于自己的家庭，而不适合担任为肯尼亚独立而斗争的组织者，不过他偶尔也会更看重后者。他经常利用自己的铁路通行证沿着线路

往来，寻找聪明、精力充沛的年轻人，然后将他们彼此联络起来。内罗毕铁路部门的上司很喜欢萨姆，于是允许他只要保证料理好园圃，就可以自由安排自己的时间。



玛瑞加的民族主义情怀部分来自他稍微了解的一丁点克苏鲁神话知识。目睹了一些西方人也毫不知晓、无法理解的事情后，他不再想象欧洲人可以无所不能了。

- **形象描述**：一名高大强壮的男子，通常穿着工作服。
- **特质**：一个骄傲的人，不愿轻易信任他人。他利用普通园丁的身份来掩饰自己的智慧。
- **扮演引子**：渴望能成为对抗血舌教派的一份子，如果他认为调查员值得自己那么做，就会为他们效力。

海帕蒂亚·克里斯汀·马斯特斯，32岁，*可悲的变异育母*

- **联系**：报告显示马斯特斯在探险队中的职务是摄影师和档案保管员（**卡莱尔文档：导入#5**）。
- **联系**：路透社的新闻报道了马斯特斯的死讯（**卡莱尔文档：导入#10**）。
- **联系**：马斯特斯建议探险队在相对凉爽的肯尼亚高地度过夏天的几个月（**加维根关于卡莱尔探险队的说法**，第199页，英格兰）。
- **联系**：一些照片显示马斯特斯在肯尼亚（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。
- **联系**：斯迈斯-福布斯夫人的说法（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。
- **联系**：波普申声称见过海帕蒂亚·马斯特斯被砍下的脑袋（**蒙哥马利与波普申**，第407页）。

海帕蒂亚曾经是一位美丽的纽约交际花，现在则是一个肿胀的、令人憎恶的怪物，将奈亚拉托提普之种孕育成熟。很快，她将会诞下一个恐怖怪物，怪物会伪装成她的样子。她活不了多久了。

- **形象描述**：她美丽的面孔仍旧能隐约认出，但不同于往日苗条的躯体，现在她的脸长在一团无定形的、不断脉动的蜡黄色血肉之上，完全是一个肿胀的容器，包裹着奈亚拉托提普的子嗣。透过她腹部的黄色半透明肉膜可以看到一双充满恶意的眼睛。



尼托克丽斯在肯尼亚

关于尼托克丽斯和姆维鲁，守秘人有三种情况可以选择。如果调查员是在经历了埃及冒险和女王从死亡中归来的事件后（假设调查员未能成功阻止）立即来到肯尼亚，那尼托克丽斯可能过于虚弱无法跟来，让他们得以不受妨碍地（或毫无协助地）对抗姆维鲁和血舌教派。

如果守秘人决定让尼托克丽斯不计后果直接跟来，或是调查员在沙瑞法·拉沃什出现和前往黑风山之间留下了太多时间，那姆维鲁的骄傲以及对力量的渴求可能会使她成为这位古代女王的潜在敌人。如果姆维鲁在奈亚拉托提普子嗣的协助下成功开启了伟大之门，那尼托克丽斯统治世界的计划就落空了——这也是两人互相看不顺眼的又一个原因。尼托克丽斯甚至会协助调查员击败那位基库尤女巫，同时尝试招募姆维鲁的仆从（比如坦·考尔）到自己麾下。

反之，如果守秘人愿意，尼托克丽斯也可以协助姆维鲁，成为调查员待在肯尼亚期间面临的额外的危险阻碍。不过，这两个女人的合作仅可能是一种脆弱的联盟而已，她们都有太强的野心和控制欲，仅仅在结盟对彼此都有好处时才能勉强忍受彼此的存在。

- **特质**：含混又喋喋不休地用起伏歌唱式的青涩语调谈论着学院的朋友以及摄影，讲述着自己变形成为神的新娘。
- **扮演引子**：虽然已经陷入了彻底的疯狂，但她仍旧可以与人交流，调查员有可能设法让她与自己对话。最后她会恳求调查员想办法救救她，保证如果能让她安全返回美国，一定会重金酬谢。



蒙巴萨

如果调查员从开罗来，那蒙巴萨对于他们来说是个非常完美的中转站。这是座阿拉伯城市，有着名声远扬的溢满异域芬芳的窄巷、雕琢精美的露台、清真寺、宣礼塔、众多穆安津和形形色色的面纱。这座知名贸易城市仅仅比开罗年轻几百年，曾经是奴隶贸易的中心。大约有30000人居住在印度洋沿岸的这座城市里，其中有阿拉伯人，非洲人，印度人，葡萄牙人和英国人，带来了多彩多样的生活方式。

为了方便防御，殖民者到来前，贸易商人将蒙巴萨建在离岸的珊瑚岛上。现在有堤坝铁路和人力摆渡将岛屿与陆地相连。城市的东区，也被称作"老城区"，完全是一片由窄巷，传统茅屋和斯瓦西里泥砖建筑组成的迷宫。这里伊斯兰的建筑风格十分明显，同时也混杂着更具现代英国殖民地风格的建筑。蒙巴萨从1887年开始成为英国的保护国。

抵达蒙巴萨

如果有玩家想要进行**侦查**检定并成功通过，他们会发现同一名年轻印度男子（阿夫塔·辛格）多次在不同地点不同时间监视他们的队伍。由此可以合理推断出他在跟踪调查员。

除非调查员一直格外小心避免惊动邪教徒，否则坦·考尔早就得知调查员即将到达，并且早就准备好了对策：她打算在这些亵渎者抵达肯尼亚森林深处的神圣诞生之地前就把他们都消灭掉。

如果调查员打算和阿夫塔·辛格当面对质，他会试图逃跑，或许可以引入一场追逐。如果调查员有机会质问阿夫塔，他会编出各种各样的故事，避免泄露自己姨妈的相关信息，因为他十分害怕她的怒火。如果调查员成功通过了极限难度**恐吓**检定，那就有机会强迫阿夫塔吐露一二，说出调查员敌人的名字：坦·考尔。

蒙巴萨的主要地点

耶稣堡：葡萄牙人16世纪末修建的一座要塞，现在被英国殖民地政府用作监狱。

国库广场：殖民地政府行政中心。

鱼市：每日开张的斯瓦西里市场，也贩卖许多其他商品。

码头：停泊着许多阿拉伯迪豪，其中一些与印度进行贸易。

城堡酒店：蒙巴萨最主要的酒店，由施文塔夫斯基经营（一个"香槟查理"式的传奇人物）。酒店拥有干净的白色外观，内外陈设十分精美，还有抛光的地板和大理石台阶。

马诺酒店：不像城堡酒店那么气派昂贵，但其宽广的游廊和花园令人愉快。

追逐顺序快速参考

阿夫塔·辛格

CON	70
DEX	85
STR	60
基础MOV	9

技能：攀爬 40%，跳跃 40%，潜行 85%

蒙巴萨：寻找阿哈·辛格

- **联系**：美国爱默生进口公司是这位蒙巴萨出口商阿哈·辛格的代理（**爱默生进口公司**，第138页，美国）。
- **联系**：账簿条目提到过阿哈·辛格 （**卡莱尔文档**：英格兰 #12）。

- **联系**：卡卡卡塔克可以指出事情与阿哈·辛格有联系（**卡卡卡塔克**，第458页，澳大利亚）。
- **联系**：账簿条目（**伦道夫船运公司**，第464页，澳大利亚）。
- **联系**：账簿条目（**何方的办公室**，第554页，中国）。

在前往黑风山之前或之后，调查员可能会决定去拜访阿哈·辛格。阿哈是纽约市的咀咀屋在非洲的主要供货商（通过爱默生进口公司）。他在蒙巴萨的仓库和办公室都位于基林迪尼港。这一带的人都能指出那座看起来样貌平平的建筑。阿哈·辛格目前在印度，预计将在三到六周后回来，他的总管——奥品德·辛格会恭敬地询问能如何为几位尊贵的客人效劳。

除了账簿（见下），这座建筑（以及辛格家）里没有其他能将他与非洲或其他地区的神话教团联系起来的东西了。阿哈养着一队来自不同国家的暴徒，用来保护他的财产安全（见**阿哈·辛格的雇佣打手**，第439页）。其中至少有四人夜里睡在仓库，他们非常乐意狠揍任何闯入者的脑袋。

如果调查员成功闯进仓库，这里除了一个上锁的保险柜外，没有其他值得注意的东西。成功进行**锁匠**检定，可以凭借听到的齿轮声音找出密码组合打开它。使用大锤和凿子可以快速地打开保险柜，当然炸药也行。保险箱的重量是300磅（140公斤）。如果需要的话，也可以把保险箱带去野外。虽然它很笨重，但质量真的不算好；如果调查员坚决果断，应该很快就能打开它。

保险箱中有大约总价值300美金的英镑、埃及镑和印度卢比，各类票据，一些白色粉末（白砂糖，用来吸湿），外加一本账簿。账簿大部分用印度斯坦语记录，但成功的**会计**检定足够辨认出那些潦草的非印度斯坦语地址，记录了发货给何方进出口公司（**商务绅士**，第553页，中国），**彭赫基金会**（第196页，英格兰），埃及的奥马尔·沙克提（**危险人物**，第344页，埃及），塞拉斯·恩科万转交**爱默生进口公司**（第138页，美国），和伦道夫船运公司（包括两个澳大利亚地址：黑德兰港和达尔文，**伦道夫船运公司**，第464页，澳大利亚）。账簿还有很多关于内罗毕的坦·考尔的条目。大部分国际货物标注为“特色文化艺术品”；寄给坦·考尔的货物标注为成桶或成箱的茶叶。

在沿乌干达铁路去内罗毕的路上

乌干达铁路从1896年开始修建，全长600英里（965公里），爬升高度3800英尺（1150米）。铁路的枕木是钢制的，因为白蚁会啃食木料。当时为了修建铁路，自外招募了三万两千名工人，大部分来自印度。1899年，铁路修到了一个积水坑旁边，或许是由于实在筋疲力尽，施工方决定在这里建立主站点。内罗毕就是如此建立的。

客运列车区分肤色与阶级。那种直接挂在火车头和煤水车后的平车就是给行李、轻型货物和穷人准备的。三等车厢的乘客主要是亚洲人和阿拉伯人、比较富裕的黑人和贫穷的白人。最后一节车厢远离车头散发的烟尘以及引擎的臭味，专门供白人乘坐，售票员也会决定准许有钱的亚洲人、阿拉伯人乘坐。

餐车在往来内罗毕-蒙巴萨的旅途中只为亚洲人和阿拉伯人服务一次（这时桌布会撤掉，精美瓷器和银餐具都会出于猜疑而收起来——反映着当时严重的种族

前往内罗毕的列车车厢组成

调查员乘坐的前往内罗毕的火车结构如下。列车上并没有铂尔曼式（一半为座位一半为卧铺的）车厢。这条线路的终点是位于乌干达的维多利亚湖。

木质烧煤机车头
***
木质煤水车
***
平车（货物与黑人）无法遮阳挡雨
***
邮件、行李和货物车厢
***
三等车厢（主要乘客是亚洲人与阿拉伯人），设有简单的座椅
***
餐车
***
头等车厢（白人专用），带有小隔间

歧视）。至于平车上的黑人乘客只能待在原地，他们绝不能到达餐车。在那个时代这种故意为之的种族歧视非常常见。

乘火车从蒙巴萨到内罗毕需要15到18个小时。火车从一片由疏林与茂密灌木的狭窄海岸带爬升上去后，辽阔的非洲平原展现在调查员眼前。虽然气温依旧很高，但空气不再那么潮湿了。尽管也能看到农场，但更为引人注目的是充满异域风情的动物：大象，犀牛，长颈鹿，狮群，鬣狗，以及各种食草动物群落。

地表平坦，略微起伏，偶尔会被沟壑和峡谷隔断。到处都是连绵的旱季草地，不时被荆棘和猴面包树所遮挡。对于陷入疯狂的调查员而言，这些猴面包树看起来有点像莎布-尼古拉斯的黑山羊幼崽，它们圆胖难看的树干颜色发灰、闪闪发亮。这里的雨季集中在4月和11月，如果调查员在雨季乘车有可能看到大片青翠的平原，要是从宗教方面想象，就好像是自己身处伊甸园之中。

列车稳步爬升。行至半途，一座顶部覆盖有积雪的高山从西边映入眼帘：乞力马扎罗山高耸入云，虽然它距离铁路线足有50英里（80公里）。当火车向东或向西蜿蜒行进几分钟后，北边的远方可以看到更多闪光的积雪山峰。前方就是内罗毕，旁侧则是阿伯代尔丛林，深处坐落着黑风山。

首次遇袭

假设坦·考尔已经知道调查员的到来并做好了准备，她会和调查员搭乘同一班火车。坦·考尔在三等车厢里，如有必要，她会用一份两个月前的《伦敦时报》挡脸。天黑很长一段时间后，距离到达内罗毕不到一小时行程时，她判断时机到了。她借助三等车厢洗手间这个安全的位置，召唤并束缚了两只炎之精；一只冒着蓝色火焰，另一只红色。这两个生物就像活的星星似的，从车窗飘到夜色中，然后向列车尾部飘去。偶尔有人看到这两个周身带着火焰、盘旋缠绕的幽灵后发出惊讶的叫喊。这两个生物无情地烧进车厢，它们的目标所处的车厢外壁开始扭曲、褪色、冒烟。炎之精听命于坦·考尔，它们会一直攻击直到杀死调查员、坦·考尔被杀死或击昏失去意识、或是自身被消灭。

只要他们能想到去使用，火车上有大量物品可以帮助调查员对抗炎之精。通道上有很多装满沙子的消防桶



坦·考尔召唤炎之精攻击调查员

以及烟灰缸；洗手间里有许多铁水罐，每个里面盛有约1加仑水。餐车总共约有40加仑水（180升）可用（不推荐使用瓶装酒，尤其是威士忌和白兰地，它们只会增长炎之精的气焰）。并且煤水车厢里储存了上百加仑水，可以抽过来用（只要能找到足够快的办法）。炎之精对首个受害者造成的烧伤应当足以说服调查员尽快采取行动。

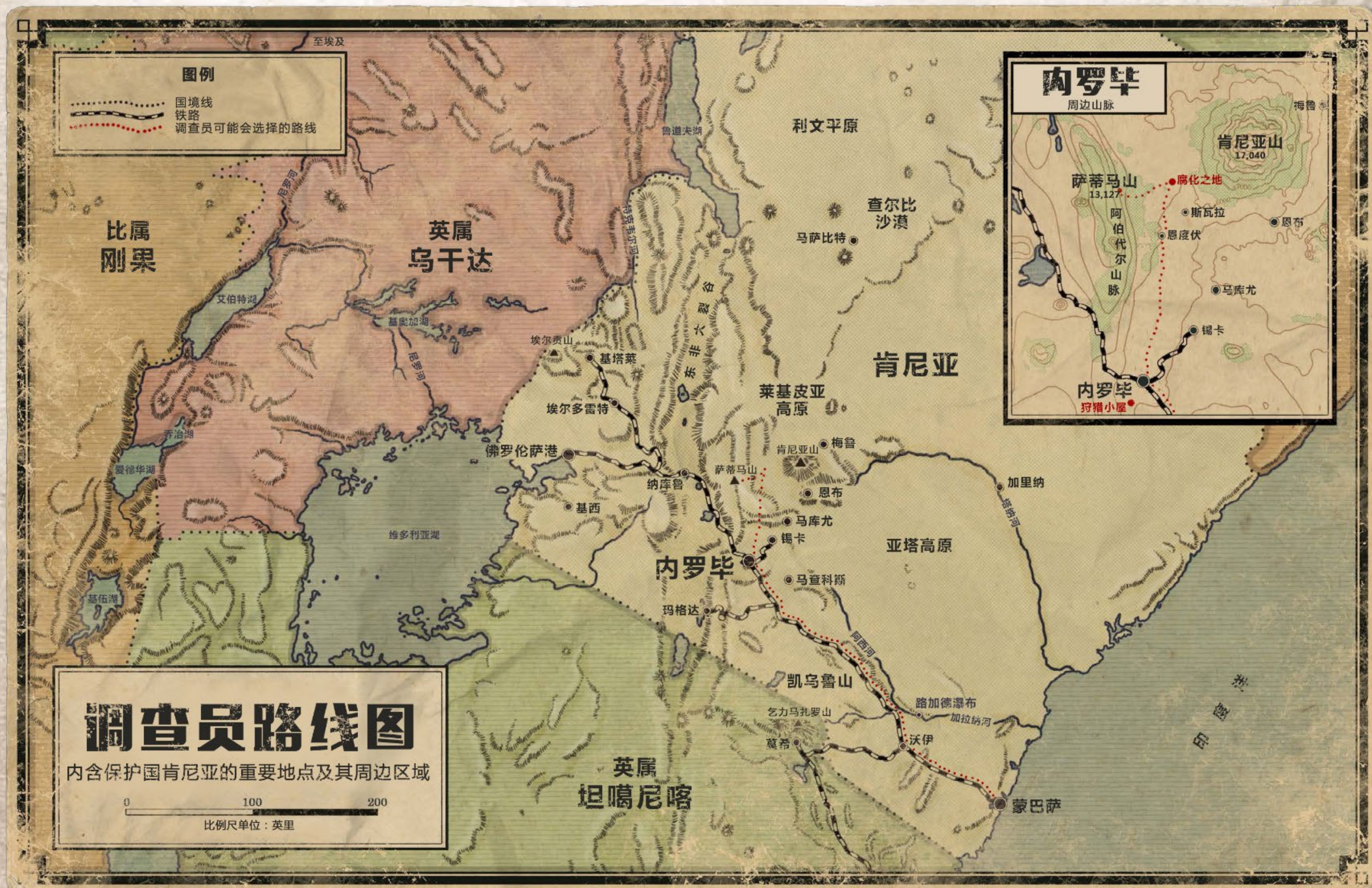
坦想要杀掉这些调查员。这场袭击必定造成的后果是，调查员所在的车厢大部分被严重摧毁，只留下冒烟的残骸。当火警响起时，列车紧急停了下来，所有人都跑出来救火。炎之精只攻击调查员。对于其他50多位乘客和列车员工来说，这两个大火花的行为十分离奇，但不像是超自然现象。乘务员非常严厉地指责幸存的调查员抽雪茄时不注意，并威胁要让他们赔偿损失。只要调查员还处于肯尼亚法院的管辖范围，守秘人就可以用这起乘务诉讼来烦扰他们。

由于炎之精的攻击，火车晚点了，到达内罗毕时已是深夜。安排调查员入住旅店并休息，这使得坦·考尔（假设她仍旧存活）有时间回复法力值。

如果有严重受伤的调查员，可以送去海兰德斯布瑞兹医院治疗。如果有调查员死亡，可以很快在积雪礼拜堂安排丧事等活动。当地官员会要求获得关于伤亡等事件的报告口供。

通俗调整：燃烧的列车

这段剧情在通俗模式下可以演绎得非常精彩。毫无疑问，没有角色们站在行驶的列车顶上战斗的桥段，就不算是合格的通俗风格火车旅行；在这个场景中他们将会大战火焰球或是与一个神话巫师决斗。在绝望的情况下，坦·考尔或许会直接跳车逃跑，在之后的游戏中再次出现。



下图：调查员在肯尼亚的路线图

内罗毕

针对卡莱尔大屠杀的报复严厉而迅速，但却降临在了无辜者头上，如果调查员无法在内罗毕宣扬公道，那他们将受到字面意义上的烈火惩罚。

在战役所在年代，内罗毕是一个拥有8000人口的新兴殖民城镇。在城外就是基南戈普山，以及美丽的阿伯代尔山脉；肯尼亚山位于稍远的东北方，而萨蒂马山（黑风山）位于北方。1900年，铁路修到了山脚，内罗毕城也随之建立，这是火车能转轨的最后一站。

内罗毕海拔超过6000英尺（1800米），所以整个地区相对冷而且干燥，视野开阔，水源充足，土壤也特别适合耕作。在蒙巴萨忍受炎热的欧洲人迅速发现了这些优点，于是纷纷移居。印度人和穆斯林也在城中某些区域居住。周围的沼泽被排干了，街道种植着引进的桉树。

直到1920年，肯尼亚都是英国在东非的保护国。调查员到来时，这里是肯尼亚殖民地，基本半自治，不过仍旧效忠英王，大部分涉及外国人及英联邦的事物仍归英方管辖。英军有两个营驻扎在肯尼亚，但兵力不足。同时还有超过1000名武装警力——大部分是黑人或亚洲人，听从白人军官指挥。模组中描述的虚构的内罗毕，和现代拥有超过50万人口的内罗毕完全不同。

当时的内罗毕分为数个区域——欧洲殖民地和此前的殖民地大都如此，比如美国。内罗毕有3个区：分别供非洲黑人，亚洲人/阿拉伯人和白人居民居住生活。这种区域划分由警察武力强制维持。有些办公室，酒店，俱乐部等等场所会标注“仅限白人”。有些行政场所有按种族划分的不同入口，例如法院。监狱也实行种族隔离。火车站的卫生间也严格实行种族隔离制度。有些爱和社会唱反调的白人或许可以出入任何地方而不受惩罚，但无论黑人男女，若是无故出入仅限白人的区域，就会被逮捕、驱逐或是请离。



内罗毕边缘的贫民窟里住着很多斯瓦希里穷人，这里缺乏医疗卫生设施和电力供应。许多人的住所是用压扁了的煤油罐做成的。印度集市区要繁荣得多，相对更富裕的商人们在城郊修建了舒适的居所。

随着时间不断接近**降生仪式**（第433页）和1926年1月的伟大之门开启仪式，越来越多来自世界各地的邪教徒经由内罗毕前往黑风山。许多邪教徒乘火车从乌干达或者蒙巴萨来此，其中有的是道听途说，有的是受教派中高层成员的召唤，还有的看到了预兆。邪教徒们大都希望对自己目的地和行程保密。如有需要，守秘人可以即兴发挥让调查员遇到这类人。坦·考尔对于和这些陌生人打交道持谨慎态度，虽然严格来说她有权管辖他们。

内罗毕城外

在远离城市和白人种植园的地方，非洲黑人们的生活方式人就如同千百年来那样。部族文化仍旧根植人心，并且极好的适应了这片土地。尽管他们可能是其他部族不死不休的敌人，但大部分居民对于陌生人友善且好奇。他们的情感溢于言表，毫无保留。欧洲探险家逐个村庄寻找尼罗河的源头，就好像周末度假一样。当地人为他们举办了许多派对，所以很多记者-探险家发现自己根本不着急想离开。

英语在内罗毕广泛使用。但是在城外和其他小镇中，非洲黑人几乎或完全不懂英语。东非当地通用斯瓦希里语。这是一种班图（班图，非洲主语系之一。赤道及以南非洲大部分语言归属班图语系，特点是粘合度高）结构的贸易语言，里面有大量阿拉伯词汇（阿拉伯人曾经控制东非海岸和海域的贸易活动近千年，包括曾经有利可图的奴隶贸易）。斯瓦希里语是一种十分完善的语言，拥有类似中古英语的适应性，精确性以及消化外来词汇冲击的能力。不像当时太平洋西岸的洋泾浜英语，它并不是一种专门为了贸易的语言。

尽管每个主要部落都有自己的语言——包括基库尤，南迪和马赛——会讲斯瓦希里语的人在肯尼亚任何地方都不会遇上交流困难。如果调查员不会讲斯瓦希里语，又没有雇翻译，那他们大概只能从乡下住民口中得到一点非常基本的信息。

英国对肯尼亚政策

大英帝国给出了一种反常的民主承诺，具有极大吸引力：多个民族在拥有至高无上权利、地位稳固成就斐然的英王麾下团结成为一个繁荣平等的整体。在第一次世界大战期间，英方发言人坚持提议，战时非洲人与亚洲人的付出不应一无所获。但之前宣传带来的希望后来由于英国忙于处理国内问题而被搁置了。在英联邦，尤其是印度和非洲，英方承诺未履行后，真正的民族主义运动开始兴起。同时欧洲移民也在尝试巩固自身的地位。

内罗毕的建立对基库尤人影响最大。当时马塞族人迁移离开了，而基库尤人留了下来，遭到大英帝国剥削与压迫。基库尤中央协会为了非洲人的权益而奋斗，发行了报纸《调解人报》，目的是为了解决基库尤人遇到的问题。乔斯通·肯雅塔就是他们中的一员。

热带疾病

疾病对于非非洲本地的调查员是最大的威胁。在非洲期间，每人每周都要进行CON检定；受伤或是饮用了不干净水源的人更有可能生病，所以需要进行困难难度的CON检定。如果检定失败，调查员可能会患上各类疾病：从痢疾，热疫，以及不同类型的真菌感染到更加严重的情形，比如昏睡症，肝炎，天花，疟疾。建议守秘人尽量选择轻症——让疾病困扰调查员几天（或许可以提升此人的检定难度或附加惩罚骰）而不是让他们一命呜呼。

对页：内罗毕地图

内罗毕的主要地点

火车站：一座又脏又热的建筑，主体由石头建造，屋顶是锡顶。火车使用烧木柴的CE41型引擎，回蒙巴萨的火车夜间行驶，行程需要15-18小时。

政务大厅：一座大型的殖民地风格建筑，挂着米字旗。调查员若想办理狩猎许可的话需要来这里。殖民地内务次官罗杰·科里登和内维尔·杰尔敏都可以在这里找到（**与罗杰·科里登见面**，第407页，以及**与内维尔·杰尔敏见面**，第405页）

城市广场：位于内罗毕中心的一个大公园，周围环绕着桉树。

邮局：上午9点-下午5点营业。

新斯坦利酒店：位于内罗毕中心区域的一家享有盛誉的酒店，由美恩斯·塔特经营（一名成功的女帽女装制造商）。

汉普顿之家酒店：更加适合预算紧的人。酒店很大，四周都是草坪。自从一战前开始就由雷吉·贝恩斯经营，他是个友善的家伙，很喜爱港口（**汉普顿之家**，第405页）。

道尔顿父子贸易站：勇敢的调查员可以在这里买到动身前往偏远地区所需要的一切：火器，弹药，绳索，摄影机，帐篷，衣物，砍刀，靴子等等。

《东非标准报》（报纸）：最早也是最常见的肯尼亚日报。

《内罗毕星报》（报纸）：大纸张、单开页的日报（内罗毕星报，第403页），总编是娜塔莉·斯迈斯-福布斯夫人（**出场人物：肯尼亚**，第392页）

贾米亚清真寺：由于拥有大量穆斯林人口，内罗毕建有多座清真寺。最大一座的是贾米亚清真寺，位于城镇中部，拥有两座标志性的宣礼塔。

圣家主教座堂：内罗毕城内有许多教堂，这座是最大的。不知怎么地，这里种族混杂的信众仍然会自行分开，白人坐在前排的长椅上（大概是为了最接近上帝）。

中央警察局：设有几间牢房和一个小太平间。

英格兰银行：营业时间，每周一至周五上午10点-下午4点。

诺福克酒店：始建于1904年，具有顶级品质。位于内罗毕城郊，可以俯瞰广袤的平原。

印度集市区：一个相对繁华的地区，主要居民是亚洲人。这里可以买到各种各样的货物和服务。

内罗毕市场：一个摊位拥挤的市场，可以买到各类百货：豆子，谷物，肉类，鱼，陶器，纺织品等等。这个市场散发着臭气，遍地都是扒手。

基库尤中央协会：任何来自斯瓦希里镇的人，无论是不是基库尤部族成员，都能为询问的人指出基库尤中央协会（KCA）的位置。在这里可以找到乔斯通·肯雅塔（**与乔斯通·肯雅塔见面**，第408页）。

工业区：工业区位于火车站南侧，这里有很多工厂企业：酿酒厂，屠宰场，仓库，制造厂，燃料仓库等等。这些产业即使不是全部，也是大部分归白人所有，工人则来自非洲和印度。

斯瓦希里镇：这里是一片棚户区，大部分房子只有一间屋。屋体用泥加上草混合砌成，屋顶由树叶搭成。贫困随处可见。调查员可以在这里找到斯塔雷特医生，他要么在医院要么在教会学校（**与霍拉斯·斯塔雷特医生见面**，第406页）。

索马里镇：看起来就像斯瓦希里镇的延伸，也是一片脏兮兮的棚户区，房屋都是用压扁的煤油罐做成的。主要居民是非洲穆斯林。

亚洲人聚居区：位于内罗毕河北岸，也被称作洗衣工区，这块区域被留给了亚洲人。木赛卡俱乐部位于本区东部边缘。一些富有的非洲人也住在本区。调查员可以在这里追寻到坦·考尔的踪迹（**坦·考尔的店铺**，第410页）。

内罗毕星报

也许是在大家正坐在酒店带屏风的游廊上用晚餐的时候，一名叫塔班斯的卖报人走近调查员。他向他们挨个推销《内罗毕星报》，一份单张大开面的日报。虽然他自己不识字，但塔班斯发誓星报是世界上最棒的报纸。他之所以知道，是因为发行人斯迈斯-福布斯夫人是位优秀的女士，而且工作努力，过去10年来他一直很乐意为这家报纸效力。他说，报社就在这条街尽头；瞧见那些窗户都还亮着灯了没？列车失火事故（假如发生了）看上去报道得十分准确，作者并不知道是炎之精造成了大火，这也无可厚非。星报办公室和它拥有的资源对于调查员来说非常容易接近，他们可能会想要善加利用。

如果调查员确实前往星报社，会看到娜塔莉·斯迈斯-福布斯、一名排版工和几个印刷工正在这座中等大小的房子里工作。需要注意，到达后，报社员工和调查员们可能需要对付更多的火焰攻击（见**又一次火焰攻**击，下文）。

内罗毕的主要地点

木赛卡俱乐部：距离内罗毕城中心只有几英里，位于亚洲人聚居区边缘，周围被热带花园环绕，是一个私人乡村俱乐部，只有白人精英才有资格成为会员。俱乐部设有吧台，网球场和草地式保龄球场。

史密斯要塞：英王非洲步枪队总部。这里是上百名士兵的军营，同时也有练兵场、射击场和医院。调查员可以在这里找到蒙哥马利上尉和波普申中士（**蒙哥马利和波普申**，第407页），同时"钉子"尼尔森就在距此不远的忠诚保卫者酒吧（**与"钉子"伯特伦·尼尔森交谈**，第408页）。

欧洲区：位于内罗毕中部西侧的高地区域，这里主要居民是来自世界各地的白人。

内罗毕国立医院：同时接收白人和黑人病人，不过分隔在不同病区。这是一家设备齐全的大型医院。

如果调查员文雅而谨慎地提起这一话题，斯迈斯-福布斯夫人会承认自己也相信有超自然力量的存在。如果报社被付之一炬，而直觉告诉她调查员与这件事有关联，就让玩家进行一次团体**幸运**检定：若是失败，那她会变成他们难以调解的对手和难缠的敌人，不过可以通过困难难度的**说服**检定说服她。如果幸运检定通过，那她会推断出自己和调查员面临着共同的敌人，于是会站在调查员这边。本章接下来的部分假设她与调查员成为了朋友——详见**内罗毕星报档案里有什么**，第404页。

又一次火焰攻击

坦·考尔（假设仍旧活着）通过双筒望远镜监视着酒店和调查员。如果调查员晚间外出前往星报社，她就伺机再次发动袭击。她认为即使无法干掉这些多管闲事的陌生人，也可以让他们名誉扫地。再有一两场火灾与他们有关，当局就会把他们以危害公共安全的罪名关押起来，然后要求他们尽快乘船离开肯尼亚。如果造成了大量财产损失或有人因此丧命，他们甚至会入狱或因谋杀受审。

星报社是个极好的目标——这栋建筑属于半私人产业，并且报纸易燃。星报总是强烈支持相关部门对于坦·考尔信奉的这种邪恶密教采取限制措施；因此她会非常愿意派炎之精去报社尽情破坏。如果她能这样做的话，在调查员进入报社约11分钟后，整个建筑就会被火焰吞噬，而调查员则会苦于应付2-4只炎之精的攻击（具体数量和颜色由守秘人决定）。

虽然星报社是她最爱的目标，但实际上坦·考尔可以在任何时候攻击任意其他地点。如果她引发了第二场甚至第三场火灾，当局会指控一名或多名调查员为纵火犯（"全都是这些陌生人纵的火，我敢用退休金打赌！"）。

火灾过后

如果调查员被执法部门缠上，最好的办法就是尽快完成在内罗毕的调查，找到黑风山的确切位置，但这或许意味着他们的准备和调查工作都不充分。

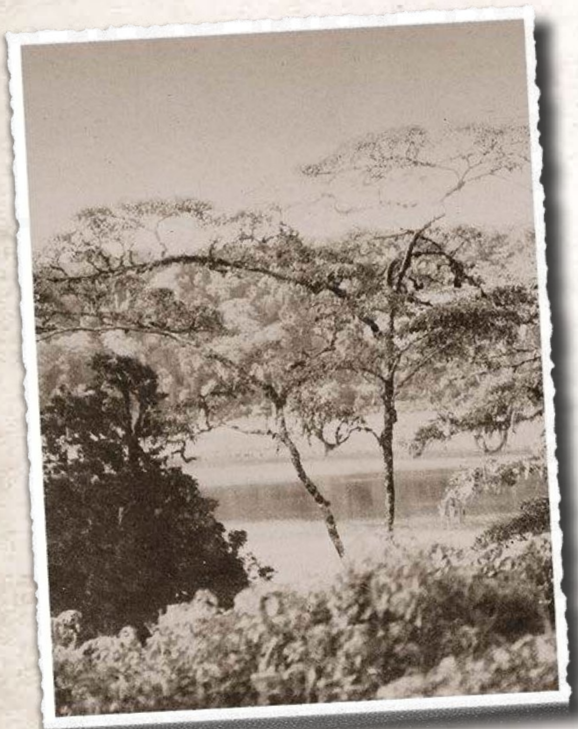
内罗毕星报档案里有什么

如果星报的档案被烧光了，城里任何人都有可能存有着一整套1919年的报纸，其中最有希望的是内维尔·杰尔敏（**卡莱尔文档：美国#12**），但这可能会导致这个角色提供的信息太多了。守秘人可以自行决定，或许斯迈斯-福布斯夫人还记着所有的事情（毕竟都是她写的）。以下是有用的信息。

卡莱尔探险队的到达

报纸报道称，克莱尔探险队正准备进行一场旅行以验证自己在埃及收集到的信息，据称某位宗教领袖的追随者向南迁移到了肯尼亚。在内罗毕时，探险队主要成员都住在汉普顿之家（**汉普顿之家**，第405页）。同时探险队也与霍拉斯·斯塔雷特医生以及内维尔·杰尔敏先生有过联系（均在**卡莱尔文档：美国#12**提到过）。启程的照片显示奥布里爵士看起来异常年轻，而海帕蒂亚·马斯特斯看起来有些臃肿，或许怀孕了（可通过成功的**医学**检定确认）。如果守秘人愿意，斯迈斯-福布斯夫人还会记起卡莱尔探险队曾在艾迪科特上校的狩猎小屋住过几天（**狩猎小屋**，第413页）。

守秘人提示：探险队起初意图假装自己是想在大裂谷来一场轻松愉快的狩猎之旅。随后成员改变了路线，于是讲述的托辞也就完全不同了。



卡莱尔探险队的大裂谷狩猎之旅只是用来掩盖他们真实动机的幌子

发现尸体

报纸报道将发现探险队遗骸一事主要归功于马克·塞尔柯克中尉和他手下的小队（**卡莱尔文档：美国#12**）。不久之后的报道称五名南迪人被捕，他们经过审判，被判定犯下了这起谋杀。同时附有一张照片，上面是5个人被吊在绞索上的可怖场景。

守秘人提示：报道中没有提到是，是一名叫萨姆·玛瑞加（**卡莱尔文档：美国#12**）的火车站园丁最先发现大屠杀现场并报案引领巡逻队前往现场的。他住在斯瓦希里镇的查尔斯街，当时正在位于阿伯代尔森林里的恩度乌村拜访一位表亲。玛瑞加听说有好几个人被杀了，尸体无人埋葬，而且人们都非常不愿意靠近那里。那片地区在内罗毕北方，与大裂谷相隔数英里远。

出自斯迈斯-福布斯夫人之口：关于卡莱尔探险队

“探险队员看起来很奇怪，而且也不太健康。海帕蒂亚，可怜的姑娘，时而会觉得不舒服。一到早晨就特别不舒服，我想。对。卡莱尔我没见过几次——他是个神经兮兮的年轻人，成天喝威士忌。至于奥布里爵士，很有男子汉魅力，却时常和一些并不匹配他身份地位的人往来。我对那个坦·考尔印象特别深，一个油嘴滑舌的小个子女人，经常去汉普顿之家。她不过是一个贩茶的，居然和他们平起平坐！她还在内罗毕，或许她能告诉你们他们谈过什么事情，不过我一点都不想知道。那个医生，休斯顿，对人非常冷漠。”

出自斯迈斯-福布斯夫人之口：关于杰克逊·埃利亚斯

斯迈斯-福布斯夫人印象中杰克逊·埃利亚斯是个才华横溢，但顽固得甚至有些粗鲁的人。她建议可以和政务大厅的罗杰·科里登（**与罗杰·科里登见面**，第407页）还有步枪队的蒙哥马利上尉谈谈（**蒙哥马利与波普中**，第407页）。

障眼法

如果守秘人想要引入支线模组：狩猎小屋的话，可以安排艾迪科特上校（**卡莱尔文档：美国#12**）在调查员打算离开时碰巧来到报社（**遇到艾迪科特上校**，第414页）。

其他位于内罗毕的联系人

看过杰克逊·埃利亚斯关于内罗毕的笔记，外加与斯迈斯-福布斯夫人交谈后，调查员现在应该有了一份长长的内罗毕待访人员名单。本节总结了一些相对次要的造访信息。

汉普顿之家

- **联系**：斯迈斯-福布斯夫人曾提到卡莱尔探险队住在这里，并且坦·考尔多次来拜访他们（见**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。

这栋外观有些杂乱的白色两层旅馆设施齐全，有着精心维护的花园和草坪。管理者雷吉·班恩斯是个有些高傲势利的有钱老家伙，对卡莱尔探险队稍微有些印象。尽管后来他们都惨死了，但是能接待他们还是让他受宠若惊。因为时间过去太久，他记得不多了，但他清楚记得这群人与一些亚洲人和非洲黑人来往密切。

班恩斯帮奥布里爵士往伦敦发过几次货物："这家伙真的是个收藏家。"班恩斯有间办公室堆满了各类文件，在里面查找数小时后可以找到与当时发往伦敦的货物相关的文件，显示货物收件人是**彭赫基金会**（第196页，英格兰）。班恩斯不会主动提供这些信息，而且也不乐意让陌生人翻阅自己的文件。成功的**取悦**，**话术**，**恐吓**或**说服**检定可以成功进入这间办公室。

如果守秘人愿意，班恩斯还会记起来奥布里爵士和其他探险队成员曾经在一个叫艾迪科特的退休军人开的狩猎小屋待过几天（**狩猎小屋**，第413页）。

与内维尔·杰尔敏见面

- **联系**：卡莱尔探险队曾与杰尔敏见面（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。
- **联系**：埃利亚斯提到过内维尔·杰尔敏（**卡莱尔文档：美国#12**）。
- ·**联系**：林燕玉夫人的藏书室里有一份瓦德·杰尔敏的书（**林女士的收藏品**，第570页，中国）。

杰尔敏是政务大厅的一位律师，他更倾向于在工作地而不是家里会见调查员。

内维尔·杰尔敏坚信卡莱尔探险队大屠杀是某个邪教组织借助超自然力量干的。不幸的是他完全搞错了教派——他认为是白猿教——他会扭曲各种证据让其符合自己的先入之见。杰尔敏坚持认为奥布里爵士知道这个教派和他们的大本营，并称自己希望能找到一座位于刚果盆地的城市废墟的确切位置，这座废墟是18世纪时瓦德·杰尔敏爵士发现的（瓦德推论它是所有人类文明的源头与根基）。如果调查员提到黑法老，内维尔会认为他当然也源自那里。成功使用**心理学**检定可以揭示内维尔·杰尔敏内心确实坚信如此。对他来说世间万物都与刚果那座失落的城市有关。



调查员可能会选择跟随杰尔敏的传说踏入丛林

实际上，在刚果盆地丛林深处确实有这样一座城市，内维尔还有一张通向那里的地图，是当年亚瑟·杰尔敏拜访现在被称为比利时属刚果的地方时获得的。内维尔一直想去探访那座白猿之城，却一直没有足够的勇气（奥布里爵士并不是真的想去那里，这同样只是托辞而已）。

如果调查员了解了相关传说并且希望加入杰尔敏的行列，与他一起寻找白猿教，他们可以选择这样做。不过这也意味着调查员偏离了揭开杰克逊·埃利亚斯所调查的事件真相的任务。任何有关前往白猿之城探险的剧情都超出了本场战役范围。不过守秘人或许希望未来将其作为一个独立设计的模组。

内维尔·杰尔敏可以在如何深入偏远地区旅行、雇佣脚夫等事情上为调查员提供建议。他表示，正是自己为卡莱尔探险队雇佣的脚夫——人数远超他们的实际需要，但奥布里爵士坚持要这么多人。合乎情理的推论是，他们打算搬运"许多财宝"回来。而事实是，奥布里爵士需要大量的活人作为祭品献给血舌神。杰尔敏完全不知道血舌或姆维鲁之类的名字。

调查员可以设法闯进内维尔·杰尔敏的家里，里面有很多非洲古老工艺品，有些带有神秘学背景（可通过成功的**神秘学**检定发现）。杰尔敏碰巧有一个与克苏鲁神话相关的物件：一个用黑檀木雕刻的恐怖猎手像。持有者

剧情简介

H.P 洛夫克拉夫特的小说《关于已故亚瑟·杰尔敏及其家系的事实》

洛夫克拉夫特的这篇故事讲述的是韦德·杰尔敏爵士，他是一名生活在18世纪的探索刚果地区的探险家。韦德爵士与一名来自葡萄牙的谜一样的女士结了婚。他们的后代有着古怪的外貌，并且对于非洲十分着迷。

韦德爵士的孙子罗伯特·杰尔敏曾两次前往非洲腹地进行科学考察，痴迷于"一座灰色的城市，里面生活着由白色神明统治的白猿"。后来罗伯特也落得和祖父一样的下场，最终被关进了疯人院，但在此之前，他杀死了自己的很多后代。

罗伯特的孙子亚瑟后来也追随着关于白猿生活的石头城市的传说，进行了一场探险。一具"白猿女神"的木乃伊被运送给了亚瑟，亚瑟恐惧地意识到自己家族带有和这具木乃伊相似的体貌特征。木乃伊脖子上佩戴的小盒中有杰尔敏家族的家徽，这使得亚瑟失去了理智而最终自杀。不久之后木乃伊也被销毁。

可以凭借它施放恐怖猎手束缚术，而无需知晓该法术。这个木像是他从纳卡拉一名卢奥族人手里获得的。杰尔敏办公桌最上方的抽屉里放着一些古老的地图，展示了白猿之城的位置。旁边还有一封林燕玉的信件（**燕子夫人**，第568页，中国）。这段剧情很适合通俗模式；下面给出一份该信件的"通俗模式"版展示材料（**卡莱尔文档：肯尼亚#1**）。

与霍拉斯·斯塔雷特医生见面

- **联系**：卡莱尔探险队曾与斯塔雷特医生见面（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。
- **联系**：杰克逊·埃利亚斯提到过斯塔雷特医生（**卡莱尔文档：美国#12**）。

在斯瓦希里镇的医院或者教会学校很容易就能找到斯塔雷特医生。卡莱尔探险队曾经来找他购买过少量药品——凡士林霜，鸦片剂等等——因为当时本地药房刚好有几周买不到这些东西。作为回报，海帕蒂亚·马斯特斯非常慷慨地对教堂予以捐助，斯塔雷特医生对此十分感激。斯塔雷特还记得当时探险队的成员在动身出发并遭遇不幸前曾经在艾迪科特上校的狩猎小屋待过一两天（**狩猎小屋**，第413页）。

后来大屠杀的消息传来，他感到格外难过。他也参与了对送回内罗毕进行埋葬的尸体进行的验尸工作。这些尸体无一例外都被撕成了碎块。在曝尸荒野数个月后，残肢的新鲜程度令人十分震惊；考虑到死亡时间与发现时间之间的间隔，它们本应该被野兽吃掉或彻底腐烂才对。"这种结果非常诡异，你也会同意我说的，不过这更加坚定了我的信念：这些可怜的人死于恶魔之手！超自然邪恶力量才是唯一的解释！"斯塔雷特没有在尸体中发现任何残骸属于高加索人种。但在当局的坚决要求下，他在报告中将关于尸体人种的内容模糊化了。此外从斯塔雷特这里获得不到更多信息，但如果需要的话，他可以成为一名理想的替补调查员。

与萨姆·玛瑞加见面

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯提到过萨姆·玛瑞加（**卡莱尔文档：美国#12**）。
- **联系**：邦达日可能会建议雇佣玛瑞加作为黑风山之行的向导（**老邦达日**，第421页）。

调查员晚上去查尔斯街（位于斯瓦希里镇），或是白天去火车站，都可以轻松找到萨姆·玛瑞加。同样，在四周打听一下，也会有人为调查员指出他在哪。火车站或是他家周围的花圃打理得茂盛又多彩。虽然玛瑞加的家是个寒酸的小屋，但它周围的花圃可以说是查尔斯街的骄傲了。如果调查员和玛瑞加成为朋友，他可能会向他们讲述自己的故事。

当他去阿伯代尔森林中的恩度乌村拜访一位表亲时，听人说有许多人惨遭杀害、无人埋葬，还说靠近屠杀现场围观绝非明智之举。于是玛瑞加就向当局报告了大屠杀发生的地点。随后当局前去调查，并逮捕了几名南迪部落的人，将这些人处以绞刑。

玛瑞加几乎不记得杰克逊·埃利亚斯了，对于卡莱尔探险队也知之甚少。如果问起关于超自然力量的问题，玛瑞加推荐调查员去拜访乔斯通·肯雅塔（**与乔斯通·肯雅塔见面**，第408页）。

守秘人提示：如果调查员寻求玛瑞加的专长帮助，并且赢得了玛瑞加的好感，那他可以做向导带领调查员一路直奔萨蒂马山（即黑风山）。

与罗杰·科里登见面

- **联系**：1924年埃利亚斯调查卡莱尔探险队大屠杀事件时曾经与罗杰谈过话（**卡莱尔文档：美国#12**）。

科里登先生在政务大厅上班，他是殖民地内务副官，也是一个亲切友好且十分有用的联系人。他曾负责监督卡莱尔大屠杀的调查，不过肯尼亚殖民地总督抢走了这一功劳。这个案件很久之前就结案了。他耸耸肩，"绞死了几个南迪人，不过毫无疑问还有更多恶棍逃脱了惩罚。"

还有人对这件事感兴趣，这让科里登感到非常好奇。"你们那位埃利亚斯先生也曾经找过我。他是个非常具有想象力并且容易激动的家伙。恐怕我让他失望了。毫无疑问是南迪人为了某种可怕的仪式而谋杀并肢解了那些白人。"成功的心理学检定可以发现科里登有所隐瞒。真实情况是，科里登受到上级指示要他维持南迪族人谋杀了卡莱尔探险队成员这个谎言。但他内心出于道义忍不住否认该指控。

调查员们或许会查阅公共记录以寻找当时的目击者。其中有些人已经去世了，包括塞尔柯克中尉（死于坦·考尔制造的一场不幸的"意外"火灾）。大部分人去往了其他地区、国家或大洲。英王非洲步枪队保存着人事记录，或许能帮上调查员的忙？（详见下文的蒙哥马利与波普申）。

蒙哥马利与波普申

- **联系**：斯迈斯-福布斯夫人指引调查员前去询问蒙哥马利上尉（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。

可以在史密斯要塞找到蒙哥马利上尉，这是英王非洲步枪队在内罗毕的总部。他是个拘泥于繁文缛节的人，不过弱点是对迷人的女士没有抵抗力。因此如果由这么一位女士，比如斯迈斯-福布斯夫人或某位调查员，带头出面见他，蒙哥马利就会和颜悦色地与调查员全力合作。否则，需要说服他相信与调查员交谈并非浪费时间（话术或说服检定），不过如果调查员有某种官方背景，也可以引起他的重视。

卡莱尔文档 肯尼亚#1

愚园路，
上海，
1924年5月

亲爱的杰尔敏先生，

请原谅我冒昧地打扰您，我们相距甚远，由于商事繁忙，我未能有幸造访您所在的国度。相信您一定会原谅我这还算得体的冒昧之举。

我最近获得了一本出自您令人崇敬的祖先之手的《对非洲各部族之考察》，我发现自己被作者所描述的那座位于刚果丛林深处的失落的白猿之城深深吸引了。因为我本人就饲养过这样的生物，我很确信它们是最忠诚最聪明的野兽，能力远胜那些普通的猴子。

如果您可以与我分享更多您家族所掌握的相关息，我将不胜感激。我手头还算是有些钱财，我可以向您保证，您的帮助一定会得到合适的酬谢。

期盼着您的回信

林燕玉女士

蒙哥马利回忆起当时艾丽卡·卡莱尔搅起了轩然大波，于是人们就派出了搜索队。他派一名手下去档案中检索（了很久），然后告诉大家现在只剩一名目击者还在肯尼亚了，他就是莱纳德·波普申中士，当年他还只是一个稚气未脱的信使。波普申中士就在军营，于是蒙哥马利上尉把他叫到了办公室。

波普申说当年有几支小队在分头搜索。他们的小队搜索了好几天才发现那片可怕的空地。据他说，卡莱尔，奥布里爵士以及其他成员死在那里是板上钉钉的事实。他甚至声称自己看到了海帕蒂亚·马斯特斯被砍下的脑袋。他相信当地某个秘密教派应对大屠杀负责。他的讲述见**卡莱尔文档：肯尼亚#2**。

卡莱尔文档 肯尼亚#2

“那真是太阈怕了，我从没见过内种场面，尸体到处都是……等下，不是尸体，是尸块。这儿有个头，那儿有条胳膊的，全都和撕报纸似的被撕成了碎片。就像有啥东西抓住了这些可怜的伙计，把他们嚼了个稀碎，原谅我这么说。你会想豺狼啊秃鹫啊肯定早在我们去之前就把骨头上的肉啃光啦，但是当地人说动物都避开了，根本不去碰这顿免费大餐。所以我想，就连动物看了都觉得不对啊。行吧，我可一点都不想再看到这种事了。”

守秘人提示：在这件事中，波普申是一名好士兵，他不想让上级告诉他应当已经结案的东西重新浮出水面。波普申撒起谎来十分老练，成功使用困难难度的心理学检定可以发现在这件事上，波普申并没有对调查员如实相告，但如果有任何人对他叙述的真实性提出质疑，他都会严肃地皱眉表示反对。他陈述中最重要的部分详见卡莱尔文档：肯尼亚#2。事实上，波普申看到的是成堆的尸块，上级告诉他其中一些残骸属于卡莱尔探险队成员。

如果调查员想到问起“钉子”尼尔森的话，波普申确实认识他——非正式的酒鬼友谊。他说昨晚自己在忠诚保卫者见过尼尔森，那是一家距离军营不远的酒吧。他很乐意带调查员去那里。守秘人可以让蒙哥马利上尉的耐心很快耗尽，于是把这名勇敢的士兵打发走。上尉说他“不过是在浪费大家的时间”。

与“钉子”伯特伦·尼尔森交谈

- **联系**：莱纳德·波普申中士（**蒙哥马利与波普申**，上文）。
- **联系**：埃利亚斯提到过尼尔森（**卡莱尔文档：美国#12**）。

就像莱尼·波普申预测的那样，“钉子”尼尔森在，或很快就在忠诚保卫者——一家面向士兵的酒吧——开始“努力工作”了。尼尔森手里没什么可靠的信息。只有调查员给他买酒他才能想起来事情。如果调查员拒绝这么做，他会开始变得带有敌意；如果调查员照办，他会说曾经某时在香港见过“铜板”布雷迪（要请三杯酒才能进一步获取信息）。等他喝到满意了，就能想起那是1923年的事，当时布雷迪在万盛街的黄百合酒吧，靠近铜锣湾。这就是他记得的全部了。他很确定没有别的事了。他当然不会知道更多——布雷迪根本不会相信这种人会保守秘密。（有关杰克·布雷迪的详细信息，见**中国**章节）。

与乔斯通·肯雅塔见面

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯在笔记中提到过肯雅塔（**卡莱尔文档：美国#12**）。
- **联系**：**萨姆·玛瑞加**（第406页），斯迈斯-福布斯夫人（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页），**罗杰·科里登**（第407页），蒙哥马利上尉（**蒙哥马利与波普申**，第407页），这些人都可以指引调查员联系到肯雅塔。

如果有人当着内罗毕那些白人精英的面提到肯雅塔这个名字，那么他们多半会贬低他，声称他是个革命分子，是个骗子，还是个巫医（这实际上是在侮辱他作为医者的祖父）。他们不断提到肯雅塔和巫术有牵连。

肯雅塔大部分时间待在基库尤中央协会（KCA）的接待处。如果调查员希望见面，他会很愿意与他们交谈。如果他们提起杰克逊·埃利亚斯，血舌教派，或其他与克苏鲁神话有关联的事件，肯雅塔会仔细观察调查员，随后邀请他们到隔壁房间详谈，“这里更私密。”

他认真地听着调查员告诉他的事情，起初会回避调查员的提问，直到他详细了解了调查员的目标后才会作答。根据谈话过程不同，在与肯雅塔交流时可以根据下面的对话进行发挥。

“古老的巫术很残酷，”他说，“我对于它们的了解也不全面。20多年前我逃离了自己的家乡。在家乡时我听过很多这类传说，因为我的祖父是一位伟大的姆若吉，一位先知。我努力将那个世界弃于身后，去融入你们的世界。多么讽刺啊，当我尽力走向你们的文化传统时，你们却在接近我的文化。”

他思考了一会。“你们说的很多事情我并不理解，甚至难以相信。但我从你们身上看到了某些东西。或许是我祖父的少许能力依附在了我身上吧。如果你们愿意，你们或许应该去见一见伟大的邦达日。我没让杰克逊·埃利亚斯去找他，因为我在他身上看到了注定的悲剧，因此我不能用这么难办的事情给我的朋友增加负担。但你们的命运还未注定，或许你们会活下去，取得伟大的胜利，又或许，你们将经受降临在凡人头上最可怕的悲剧。”

如果调查员同意去见邦达日，肯雅塔会出去几分钟再回来，说：“一位朋友在外面等候诸位。你们必须与他保持一定的距离。他会确保你们不会跟丢的。如果他停下等待，那你们也必须同样停下等待。他进的那扇门涂着黄色油漆，你们也要毫不犹豫地快速走进那扇门。很荣幸与你们见面。”他与每一位调查员都握了握手。

一个格外高的黑人男子在门外等待调查员，他身穿白色衬衣白色裤子，却没穿鞋子。他微笑着转身离开，肯雅塔示意大家跟着这名男子，并喊道：“日安，我的朋友们。”如果调查员决定跟随这名男子，他们会被带到斯瓦希里镇与奥考姆和邦达日见面(**老邦达日**，第421页)。



蒙哥马利上尉为调查员讲述卡莱尔探险队的命运

坦·考尔的店铺

- **联系**：斯迈斯-福布斯夫人曾提到考尔拜访过卡莱尔探险队（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页）。
- **联系**：在她实施的多起针对调查员的袭击中，有可能有人看到了她的脸，让调查员得以四处打探并发现她的行踪。
- **联系**：杰克·布雷迪曾提到过她（**与杰克·布雷迪会面**，中国，第577页）。

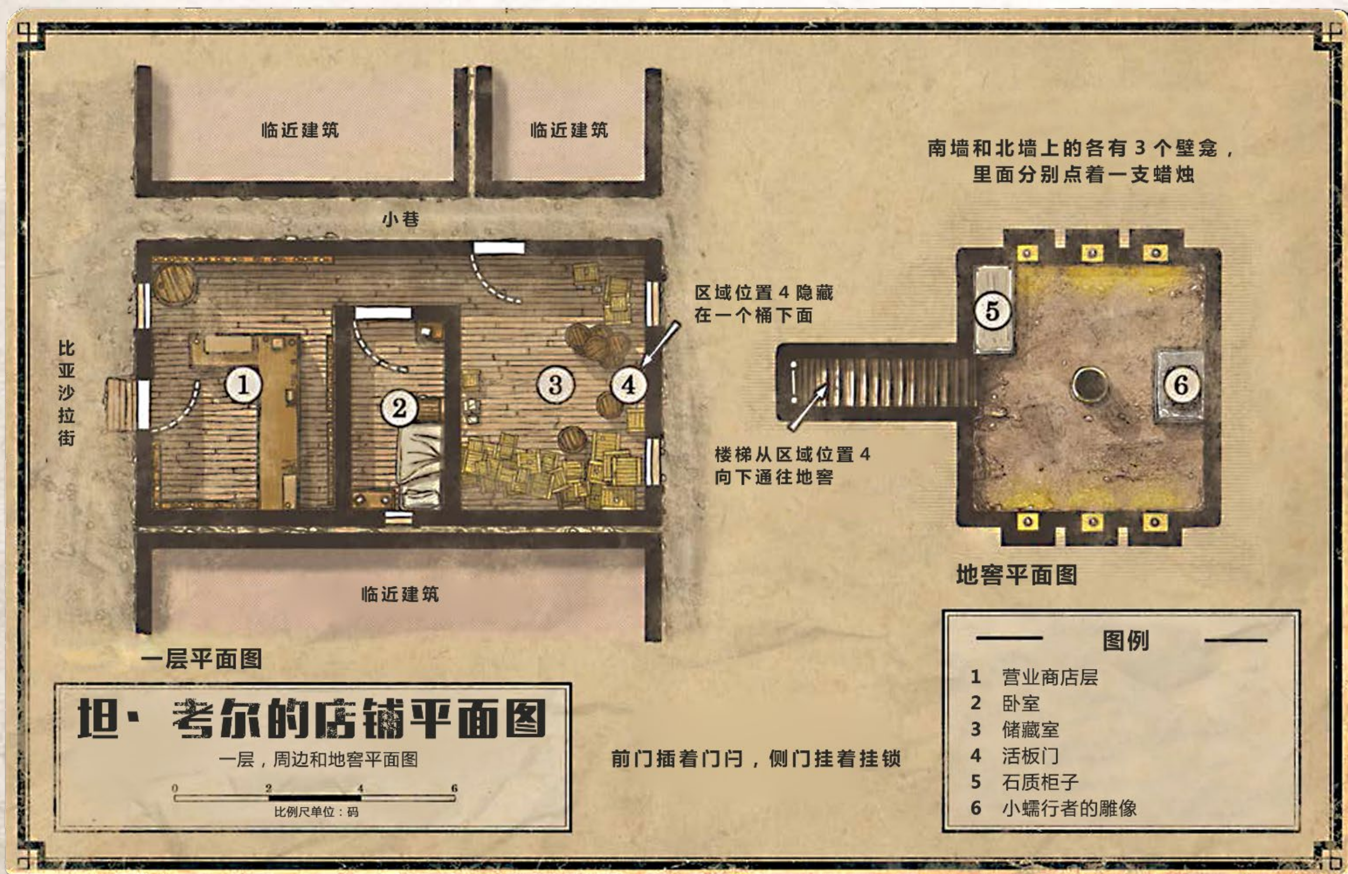
这位亚洲人聚居区里生意最好的茶叶经销商住在她位于比阿沙拉街的店铺里——一间由隔板围建、盖着圆形锡屋顶的小房子。考尔的店在内罗毕很出名。如果守秘人实在没有其他办法，就让一名调查员在读《内罗毕星报》时看到她的店铺的广告吧。

如果有调查员花费一天时间在店外盯梢，要求其进行**侦查**检定：若成功，则调查员看到有几个佩戴红头带的非洲人从侧门进入商店，不久后就离开了。

守秘人提示：这些访客带来了姆维鲁的消息，内容和各种教派事务有关。如果调查员们曾见过其他血舌教派的成员（**当地邪教：血舌教派（纽约市）**，第106页，美国），则他们能认出这些来客的身份。

如果调查员注意隐藏自己的行踪（**潜行**）——长期监视店铺最佳办法是在隔壁租个地方，然后暗中观察（进行潜行检定时可以获得一个奖励骰）——则参见**监视坦·考尔**部分（下文）。如果潜行检定失败或调查员行动过于草率，那坦·考尔会注意到这些监视行动并且准备再次发起袭击。

如果调查员进入商店与考尔交谈，她会否认所有与血舌教派相关的事情。是的，她确实与奥布里·彭赫爵士以及探险队其他成员交谈过几次，但仅仅是为了向他们推销茶叶。“奥布里爵士偏爱一种口味独特的乌龙茶，只有在下坦·考尔这里有货。让我为各位泡一些，这样各位就可以亲自鉴定它们的品质了。我们在等待时可以谈论诗歌吗？”成功的**心理学**检定会发现她在撒谎，但她不会受调查员利用；任何激烈的言辞或指控都会导致调查员被赶回街上去。



监视坦·考尔

大约在下午2点和晚上7点的时候，坦·考尔会到附近一家咖啡馆吃东西，顺便和其他商人聊天。每周三晚上大概7点左右，坦·考尔会和朋友下棋，直到午夜。内罗毕法律规定周日停止大部分商业活动，所以周日下午她经常会去城外。

茶铺有一个前门和一个侧门；侧门从里面插着门闩，前门使用挂锁上锁（**锁匠**或STR检定）。如果坦·考尔在店里，挂锁会在内侧。由于比阿沙拉街很繁华，所以侧门是更加谨慎的选择，邪教徒也是走的这扇门。

店铺并无不同寻常之处，只有一间带柜台的店面，一间用帘子隔开的卧室，以及一间储藏室。通往储藏室的门也挂着挂锁。卧室的样子反映出考尔假托的宗教信仰，里面有几幅宗教主题的版画（其中一幅描绘的是古鲁那纳克——锡克教创始人），还有一座香木雕刻成的精美雕刻品。她的枕头下面有一本账簿，但不出所料，上面只记录了她经常给蒙巴萨的亲戚阿哈·辛格邮寄货物或接收来自他的货物（**出场人物：肯尼亚**，第394页）。

储藏室里堆着很多小茶箱和茶砖。在一只空桶下面有一道活板门，桶被移开后很容易就能看到（若桶没有被移走需要使用**侦查**检定来注意到）。门下是一小段通往地窖的阶梯（见下文）。



肯尼亚内罗毕城里的印度集市

坦·考尔的地下室

这个单间房间大概15英尺（4.5米）见方，天花板很高（6英尺；1.8米）。中间有一根承重柱，四周的墙用木材和板子进行了加固。南墙和北墙上各有三个壁龛，每个里面都有一支蜡烛。

守秘人提示：考尔偷偷地花费了好几个月时间亲手挖出了这间地窖。里面闻起来有一股死亡的气息，或许是因为她把她的人类祭品埋进了泥土地面里。成功使用**侦查**检定可以发现地面上有好几条重叠但很有规律的填埋压实痕迹，每条大概3英尺宽6英尺长（90厘米x1.8米）。

紧靠着东墙（从楼梯下去后面对的那面墙）有一尊4英尺（1.2米）高、雕刻粗糙的黑色石像：是一个丑陋的、像矮人一样的形象，有四只眼。它的四只胳膊各拿着一把图沃（一种印度弯刀）。三条巨大的触手状的肢体取代了它的脚。这尊雕像代表着奈亚拉托提普的千面化身之一，这个形态在印度被称为小蠕行者。

守秘人提示：考尔偶尔会引诱流浪儿或是妓女到地窖里，然后在雕像前献祭。不过，毕竟内罗毕是个小城，所以她不能按照自己希望的频率经常这么做。

中间的柱子上连着一副手铐。地窖西北角落放着一个带挂锁的大石质柜子。里面装着一些重要的物品，见下：

切肉祭刀：这把刀有着扭曲的木柄。单开刃的刀刃上有一个象征小蠕行者的符号（**克苏鲁神话**检定可以认出）。考尔用这把刀杀死她的祭品。成功使用**人类学**或**估价**检定可以发现这把刀的制作工艺来自印度北部。

锥形香：一共有12个锥形香薰。它们是异位面的香薰；燃烧并吸入后，吸入者得以窥视外神所处的位面。所见的可怕幻象会考验吸入者的**理智**（损失1D3/1D10点理智值）。如果一次吸入了来自不止一个锥形香的香气，则理

对页：坦·考尔的店铺平面图

智损失叠加，但幻象带来的增益不变。吸入香气后调查员的克苏鲁神话技能增加1%。幻象中不会出现神话中的主要神祇，但可以看到一些令人不安又可怕的次级存在。一个锥形香最多可以影响50人。成功通过侦查检定后，可以在那些有蜡烛的壁龛中找到未燃烧的锥形香碎块。

带螺旋盖的罐子：大概有茶罐大小，这个石罐里盛着的东西看起来像是风干果皮碎片。这些东西没有任何气味，呈现暗绿色——成功使用**科学（生物学）**或困难难度**博物学**检定可以确定它们并非来自果蔬，成功使用**克苏鲁神话**检定可以认出这是从一只莎布-尼古拉斯的黑山羊幼崽身上剥下来的皮。这些碎片可以用来制作黄金蜂蜜酒（见**亚洲的神秘奥迹**，第647页，**附录C：神话典籍**）。想要吞咽一片碎片非常有挑战性，需要浸泡或者完全咀嚼，无论哪种方法都会释放出一种又苦又恶心的味道。成功吞下碎片需要进行CON检定。吞下碎片的调查员可以在1D6小时内**克苏鲁神话**检定获得一颗奖励骰（随后该调查员被会陷入噩梦连连的精神失常，持续3D6小时，损失1D6点理智值）。

旧书：用印地语写成，是一份《暗黑大典》的副本，里面包含一段引人注意的注释（见卡**莱尔文档：肯尼亚#3**）。书上标记了一个时间，是印度教历的日蚀之日，相当于公历的1926年1月14日。

黄色长袍：上面绣着与切肉祭刀同样的符号，显然是一件仪式长袍。

地窖里没有能直接把考尔和血舌教派联系起来的东西，但绝对有足够多的意象来引起调查员怀疑了。考尔会尽她最大努力消灭闯入者，因为他们威胁到了她和她的教派在世间的存在。若有调查员跑去报警，不提供确切的证据（找到15具埋在泥土地面下的骷髅中的任意一具就可以）将难以如愿以偿得到帮助。"在地下室里布置一个奇怪的房间并不犯法，很多最出色的人也这么做，你知道的。此外，那些不信基督的家伙干出这种事也是预料得到的。现在，请不要再进行这种闯入行为了。"

如果引起了警方的注意，坦·考尔将联系姆维鲁请求她的帮助。如果姆维鲁打算插手，那调查员就有大麻烦了。

卡莱尔文档 肯尼亚#3

然后门将被开启，
在日蚀之时，
当此刻，
小蠕行者将唤醒并召来
居于彼界之物。
海将其吞没后将其吐出，
豹将啃食其血肉
于鲁德拉普拉耶格之春。

支线模组：狩猎小屋

调查员在这里遇到了一位白人职业猎手，艾迪科特上校，并得知某种恐怖之物出没于他小屋周围的土地上。

- **联系**：参观内罗毕星报社时可能会遇到艾迪科特上校（**障眼法**，第404页）。
- **联系**：调查员可以从招待过卡莱尔探险队的人那里打听到艾迪科特上校的事，比如斯迈斯-福布斯夫人（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页），雷吉·贝恩斯（**汉普顿之家**，第405页），或斯塔雷特医生（**与霍拉斯·斯塔雷特医生会面**，第406页）。
- **联系**：埃利亚斯关于内罗毕的笔记（**卡莱尔文档：美国#12**）中有提及艾迪科特。
- **联系**：如果没有获得上述任意一条线索，那么想要体验"狂野"的非洲风情，或者想要花些时间治疗伤痛的调查员可能会碰巧预定了艾迪科特的狩猎小屋。

这篇支线模组讲述了艾迪科特上校的不幸遭遇。艾迪科特自诩为白人职业猎手，为人傻钱多的游客提供"真正的非洲"体验。由于上校的小屋附近发生了一系列离奇的死亡事件，他的生意越发不景气了。

提示：故事中会遇到的NPC和怪物的数据附于本篇支线模组结尾。

艾迪科特上校的不幸遭遇

离艾迪科特上校的狩猎小屋主场地不远的地方，矗立着一座观景台——由几根柱子撑起架空的小棚屋——能够遮风避雨、防御猛兽，也方便猎人们欣赏壮观景色和观察野生动物。不幸的是，观景台周围的土地受到了诅咒，待在那里的人们将置身危险之中。

1919年，卡莱尔探险队的成员们为了打发时间，也为了让探险队在非洲游猎的托辞更加可信，决定到艾迪科特上校处待上几天。在他们入住的第二天晚上，艾迪科特喝了点小酒，情绪失控，开始谈论他的妻子和孩子。他悲痛欲绝地讲述了狩猎小屋刚建成不久，他的妻儿就双双病死的事。彭赫和休斯顿刚刚经历过在埃及发生的事，想要运用自己新获得的力量，于是傲慢地宣称自己可以让艾迪科特和他的所爱之人团聚。当天晚上，他们在观景台外进行了一些魔法实验。正如故事中经常发生的那样，事情没能按计划发展。

他们在试图召唤死者时使用的是一种缺陷版的复活术，称为"死者苏生术"，因此诅咒了观景台周围的土地。腐朽之物（归来者）从地下破土而出：那些残破的骸骨连同着灰尘和残渣，以一种嘲弄般的仿若生命的形态出现在他们面前。艾迪科特痛苦万分，最后只得被拖回他的小屋。等到他第二天早上醒来时却发现卡莱尔探险队已经离开了。此后他再也没见过他们。

艾迪科特后悔那一天邀请了卡莱尔探险队来他的小屋，他不愿提起他们。如果说服艾迪科特，他也只会大骂那些讨厌的家伙。事实上，这个事件是在转移调查员的注意力。虽然卡莱尔探险队确实拜访过上校，但调查员们在这里获取不到有用的信息；相反，他们会发现在这里等待着他们的只有恐惧。

由于一系列神秘的死亡事件，上校的狩猎小屋引起了公众和媒体的关注，人们认为这些神秘的死亡事件与小屋之间有某种联系。因此，艾迪科特的生意正遭受损失，他的个人声誉也在直线下降。

出场人物

亨利·艾迪科特上校，62岁，*爵级大十字勋章、金十字英勇勋章等获得者（谦虚使他不愿提起更多荣誉）*

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯提到过艾迪科特（**卡莱尔文档：纽约#12**）。
- **联系**：调查员可能在参观内罗毕星报的办公室时遇到艾迪科特上校（**障眼法**，第404页）。
- **联系**：斯迈斯-福布斯夫人（**内罗毕星报档案里有什么**，第404页），和雷吉·贝恩斯（**汉普顿之家**，第405页），都可能会提到艾迪科特。

艾迪科特上校声音洪亮，身材高大，面色红润，浑身散发着绝望和麦芽威士忌的气息，很难不引人注目。他在内罗毕西南部经营着一家小型狩猎小屋，为那些想要观赏和猎捕野生动物的游客提供服务。

悲伤和不幸正困扰着上校。在抵达内罗毕建成狩猎小屋后不久，他的妻子和儿子就因疾病去世了。在接下来的几年里，艾迪科特变得既好斗又刻薄，对肯尼亚既爱又恨：他喜欢这个国家，但同时也蔑视这个夺走了他家人的地方。

上校正处于不定性疯狂之中，但只有遇到可能使他丧失更多理智值的事件时，症状才会变得明显。这时的他可能看起来就像一个绝望的疯子，引诱调查员走向灭亡，或者一副生无可恋的样子，蔑视一切却又背负着罪恶。实际上，他是一名粗鲁而又焦虑的退役军官，由于战争过早地结束（对他而言），没能得到将官军衔。

有些当地人喜欢艾迪科特，有些则讨厌他（尤其是那些见识过他发火的人）。掷骰子可以决定哪些人对他友好，哪些人讨厌他：结果为奇数意味着某个特定的当地人不喜欢他，而偶数则意味相反。

艾迪科特随时都把他的猎象枪带在身边（"卡拉瑟斯夫人"，纪念他在第二次布尔战争时期勾搭上的那位女房东）。

- **形象描述**：身材高过6英尺（190厘米），面色红润，嘴唇上面翘着两撇胡子，戴着一顶耷拉的帽子（这些特征无一不引人注目）。
- **特质**：烈性子、好斗，从不接受别人对自己说"不"，他保护自己的狩猎小屋和它的名声就好像母狮保护自己的幼崽一样。
- **扮演引子**：如果调查员比较富有，他就会嗅到赚钱的机会。他会不择手段地试图笼络调查员，让他们帮他找到那些阻碍生意的神秘死亡事件的真相。

沉默的乔，53岁，*艾迪科特上校沉默的仆人*

- **联系**：在艾迪科特的狩猎小屋会遇到乔。

沉默的乔是艾迪科特唯一的雇员；其余的人都由于生意不好而逃走或是被上校解雇了。乔负责日常家务、做饭和一些维护工作，他大部分时间都待在狩猎小屋里。

乔其实会说话，他假装哑巴是为了不用跟艾迪科特这种只会坚持自己观点的人说话。乔认为有恶魔潜伏在这个地区，死亡事件就是它们造成的。他相信是1919年来的那些客人做的"某些事"释放了恶魔。

- **形象描述**：这个非洲黑人布满皱纹的脸上带着一种厌倦生活的顺从表情。他的衣着朴素，品味端庄。
- **特质**：假装是不会说话的哑巴。
- **扮演引子**：如果以友好尊重的态度对待乔，他可能会悄悄警告调查员正面临危险，但当艾迪科特在场时，他就会一言不发。如果遭到亡魂的攻击，他会表现得比艾迪科特更加健壮、聪明，也更富有能力。在危及生命的情况下他会毫不犹豫地进行沟通、制定计划或下达命令。

亡魂

休斯顿和彭赫在试图唤醒死者时诅咒了观景台周围的土地。这里每到夜晚就会狂风大作，尘土的旋风在空中飞舞。这些尘魔卷起骸骨和残渣，逐渐变成了人形，仿佛那些死在该地的人的模样，其中就包括艾迪科特的妻子和儿子。它们所拥有的一切知觉都被对生者的厌恶和憎恨所驱动着。这些亡魂唯一的目的就是在非洲平原上捕获生者，杀死他们。

遇到艾迪科特上校

如果调查员得知卡莱尔探险队曾拜访过上校的狩猎小屋，他们就可能会选择去那调查一番。或者，艾迪科特上校直接向调查员求助，于是他们就被迫接受这次冒险。调查员很可能在内罗毕星报的办公室遇到上校（第403页）。如果办公室在坦·考尔的某次袭击中被毁，下方的文本框中也给出了备选的相遇方式（**如果内罗毕星报被毁**）。

无论他们何时拜访内罗毕星报，调查员都会在要离开时恰好碰上艾迪科特上校戏剧性地登场。上校怒气冲冲地拿着猎象枪走进来，朝天花板开了一枪，大声嚷着说他的生意都被爱管闲事的记者搞砸了。那些记者声称他丛林中的狩猎小屋里发生了一些"非自然"的事情，但人人都知道在丛林中没有什么比暴力血腥的死亡更自然的了。

艾迪科特毫不顾及娜塔莉·斯迈斯-福布斯的情面，他认为福布斯打算毁灭自己，是自己的死敌。上校胡编了几个理由来解释为何如此，但这些理由都丝毫说不通。事实上，《星报》之所以报道他的狩猎小屋周围的死亡事件，不仅是出于新闻角度的利己考虑，也是出于无私的角度，希望这些报道能帮助别人免遭杀害。

如果调查员与艾迪科特见面后被他说服调查此事，参考**驾车前往狩猎小屋**（第416页）。

如果《内罗毕星报》被毁

如果坦·考尔（**又一次火焰攻击**，第403页）在调查员与上校会面前袭击了办公室，那么上校会到调查员的酒店里找到他们，他相信他们属于可靠的"那种人"，可能会接受他的委托。由于上校之前向报社发出过威胁，他被指控袭击了《星报》社。由此一来，他在内罗毕也受到了排斥。调查员能证明他的清白吗？又或者，如果他认为调查员也被错误地指控袭击《星报》社（就像他那样），可能会对这些同样蒙受冤屈的人产生一种同志情谊。

只要调查员开出的价格合理，艾迪科特都会一口答应。但首先，他会坚持让他们明白，自己完全没有袭击《星报》报社的动机。声称他的狩猎小屋很危险的说法完全是"胡说八道"，他希望调查员能去证明这一点。他还声称这些死亡事件是因为那些粗心大意的游客撞上了野兽，仅此而已。

调查：有关猎场的传言

以下是狩猎小屋和与之相关的神秘死亡事件的信息。守秘人可以自行选择这些信息出现的位置：将其中一些放在内罗毕星报的旧刊中，其他的则可以从内罗毕居民口中得知（如果报社被毁则都采用后一种方式）。或者，如果艾迪科特强行让调查员参与其中（导致他们没有时间仔细调查），也可以从上校口中得知以下信息中的片段（需要适度调整以便反映他的偏见）。

- 自1919年以来，已有12人死亡。其中10人是游客（四名英国人六名美国人，都是上校的客人），2人是受雇于狩猎小屋工作的仆人。所有客人死亡时都正在上校的狩猎小屋附近游猎。（尸体发现的地方各有不同；但对案发地的调查显示，死亡地点都集中在狩猎小屋观景台的周围。）
- 尸体的残骸有一部分被吃掉了。当地猎人说，这些咬痕都很小，比较像是猴子留下的。尸体所处位置偏远、状况不佳，所以没有进行尸检。（咬痕只是啃食尸体的野兽留下的。）
- 狩猎小屋和观景台都在博约瓦部落的领地内，他们很早就警告过游客避开这个区域，因为那里有许多野狗和大型猫科动物。
- 传说博约瓦地区有一个"邪恶"的部落，这个部落据说在几个世纪之前被临近的部落消灭。（这条信息无关紧要，有可能是真的，也可能不是。）
- 1918年，艾迪科特上校在妻子苏珊和10岁的儿子奥古斯塔斯的陪同下来到这里，建成了自己的狩猎小屋。几个月后，苏珊和奥古斯塔斯双双病死（具体的疾病不明）。

守秘人可以随意添加更多的假信息来误导调查员：比如食人族或者四处游荡的白人杀人狂——尤其是后者，如果这个事件本身没能让调查员产生足够的兴趣，那么这条信息就为这次调查提供了更多的动机。

调查：内罗毕星报

《星报》把这些死亡事件的原因归咎于一头凶猛的狮子，并敦促当局追踪猎杀这头狮子。内罗毕星报的娜塔莉·斯迈斯-福布斯并不否认，一直以来都有不够警惕的人被奇怪动物捕食的事情发生；尽管神秘死亡的故事会增加报纸的销量，但她仍然认为这些事情更有可能是一头吃人的狮子所致。

该报并没有指控艾迪科特上校有任何不当行为，斯迈斯-福布斯认为他是无辜的。然而，警告该地区有危险是她的职责。这种负面报道并没有得到上校的认同，反而进一步激起了他对报社及其编辑的怒火。

调查：当局

当局的军队和警方的说法同样是狮子或狼群袭击了不幸的游客。他们认为其他证据和说法都是"当地谣传"。如果继续追问警察和当地殖民政府，可能有人提出上校因为酗酒而疏忽职守，但在没有目击者或证据的情况下，这种质疑是毫无根据的。

驾车前往狩猎小屋

如果调查员对上校表示同情，他就会急切地把他们带到位于内罗毕西南方的狩猎小屋（日后这里将成为内罗毕国家公园）。阿伯代尔山脉、肯尼亚山和内罗毕都位于这片高原之上。内罗毕周围地区以热带草原和森林为主，土地肥沃，气候相对温和（更适合欧洲人，对他们来说也更有吸引力）。

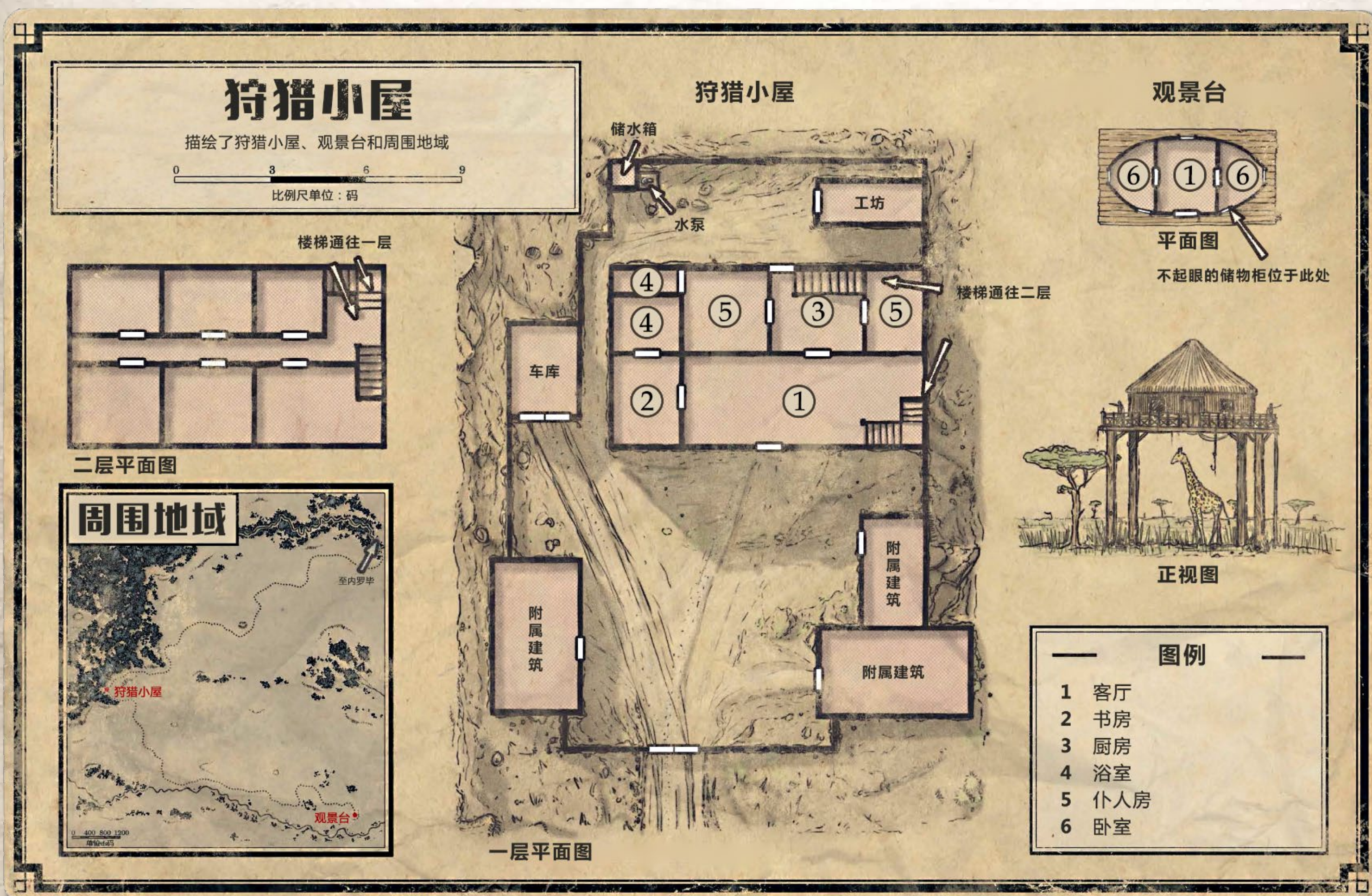
由于内罗毕地理位置偏僻——整个城市就建在荒野边缘——上校利用这一特点建造了一座狩猎小屋，让那些富有而懒惰的游客可以观赏野生动物，只需从城市驱车4个小时就能体验到"荒野求生"般的生活。

前往狩猎小屋的路对于车辆和乘客而言都很艰难，但广阔的景观、远处的山脉和奇异的野生动物让所有人都兴趣盎然。上校有一辆自己的卡车，前面有3个座位，后面还有2个座位，但后面的座位舒适度要低得多，上校从不会让白人女性坐在后面。

狩猎小屋

狩猎小屋靠近水坑和狩猎步道，游客可以在舒适牢固的住所里近距离观赏动物——这对于夜间观赏来说十分必要，因为夜间观赏可能会有危险。狩猎小屋包含一座供上校和他的客人居住的主建筑，一些附属建筑，以及一座观景台，它离狩猎小屋主建筑有几英里的距离。

作为他的客人，上校鼓励调查员参加游猎。调查员可以去死亡事件的发生地看看，这些地点都在观景台附近。对于有兴趣的调查员来说，该地区可供狩猎的动物包括斑马、牛羚（或角马）、黑斑羚、长颈鹿、黑犀牛、狮子、猎豹、花豹、疣猪和鸵鸟。大象数量稀少，但偶尔也会出现。在不远处的姆巴加蒂-阿西河的池塘里，还有晒太阳的鳄鱼和河马。下文中提供了少量非洲野生动物的数据；守秘人可以根据需要随意调整（见**非洲动物**，第441页）。



院落

主建筑是一座典型的游猎小屋，墙上挂着动物的头，地上铺着斑马和狮子皮制成的地毯，枪架上摆着闪闪发光的枪（一共八支，尺寸不一，最大的可以用来猎象）。房子的前半部分是一间长方形的客厅和书房，后面是厨房、浴室和仆人房。楼上有六间卧室。这里条件非常舒适，有水泵供水，还有沉默的乔做的饭菜。周围的附属建筑包括一间工坊、车库和储水箱，以及守秘人认为有用的任何东西，它们都被厚厚的荆棘篱笆和大门所环绕。

观景台

在参观完主建筑和院落之后，调查员会被带到观景台：这是一座由几根柱子架空在高处的三间小棚屋，坐落在姆巴加蒂-阿西河的堤岸边。观景台上有七张小床、可供三天的压缩食品和水、两副双筒望远镜和一箱格兰威特威士忌（来自上校的私人窖藏）。两支李-恩菲尔德栓动步枪（伤害2D6+4），一支韦伯利手枪（伤害1D10），以及供三支武器用的各100发子弹，存放在一个不起眼的储物柜里（成功的**侦查**检定能发现墙上小门的门缝）。

通往观景台的梯子因年头而嘎吱作响，显然并不安全——随时会发生事故。急于爬上梯子的人必须进行攀爬检定：失败会从梯子上掉下，让人猛地掉在地上，受到1D6点伤害（成功的**跳跃**检定可以使伤害减半）。稍微懂点相关技术的人使用一些基本的工具，再通过成功的**机械维修**或适当的**手艺**技能检定就可以把梯子修好，让它变得稳固。如果调查员花时间观察观景台，请参阅**观景台上的事件**，第417页。

调查死亡地点

在参观过院落之后，调查员可能希望去死亡事件的发生地点查看一番。所有的死亡事件都发生在距离观景台12英里（3公里）的范围内。除了艾迪科特说曾有人死在这里以外，每场事件的发生地都没有什么明显特征，找不到任何异常的痕迹。血液和尸体早已消失不见或被移走了。

艾迪科特一直在寻找那只"游荡"的狮子，希望能和调查员一起"捕获"它，让这个逍遥法外的食人野兽的故事告一段落；然而，在调查员逗留期间，并没有狮子靠近观景台附近的任何地方。

观景台上的事件

调查员在观景台上停留时可能会遇到以下事件，具体内容取决于他们停留在此地的时间。

白天

在白天，观景台看起来并无危险之处。这里风景十分优美。仔细检查并通过成功的追踪检定可以发现观景台周围有一些奇怪的脚印。通过**动物驯养**、**博物学**或**科学（动物学）**等技能检定也可以发现少量无法追踪的痕迹，还可能会发现一些动物骨骼的残骸（狒狒、斑马、角马、狮子等）。

对于那些不满足于仅仅观赏野生动物，而是想要亲自狩猎的人来说，使用**潜行+射击**组合检定判断成功与否。守秘人可以要求进行**幸运**检定来决定是否有合适的猎物出现。

夜间

要想知道这里究竟发生了什么，最好的办法就是花一整晚监视观景台周围的区域。而这也是最危险的办法。上校以为受害者是误入丛林后遭到袭击的，但事实上，他们的尸体是被亡魂从观景台上拖走的。

上校不愿在观景台过夜，他也建议其他人不要这么做（因为他担心死亡人数继续增加会加剧他的困境）——那些死在平台附近的人要么是选择无视上校的警告，要么是给上校留下了不好的印象，因而没收到这样的警告。除非调查员坚持要求（困难难度的**恐吓**检定），否则上校不会留在观景台上；如果他被迫留下来，也会趁调查员睡着或者有其他机会时悄悄溜回主建筑。如果他遇到了亡魂，参见**艾迪科特与尘魔**，第418页。

如果到了夜晚调查员还留在观景台，他们会遭受四个亡魂的攻击。这些不可思议之物会从平台附近的地面顺着梯子爬上来。要求每个调查员都进行**聆听**检定从而注意到梯子发出咯吱作响的声音。亡魂一爬上来就热情地对调查员发起了袭击。

如果亡魂受到阻挡无法进入观景台，它们就会开始攻击支撑平台的柱子，柱子在1D6+2轮后就会倒塌。与平台一同塌落在地的每个人会受到1D6点伤害。守秘人应当让所有的亡魂尽己所能发动噩梦般的疯狂攻击。拥有可怕力量和可憎欲望的生物以有组织的方式发动攻击，

对页：狩猎小屋地图

这足以让这次冒险的幸存者终生难忘。

亡魂在黎明前发动攻击，在破晓之时又归于尘土。它们无法穿过开阔水域。只要观景台上还有活人，亡魂就会集中目标攻击。如果调查员逃离观景台，亡魂会继续追击，如果调查员回头逃向主建筑，它们也可能会攻击主建筑。它们其中的一些悄悄溜进楼上的窗户，而更多的则潜伏在高高的草丛中，试图抓住那些从建筑中逃离的人。记住，外面一片黑暗；让潜伏的阴影和怪异的声音给调查员造成烦扰，从而营造一种神秘未知的氛围。

除非出了大事，否则夜幕降临后沉默的乔都会留在主建筑内。当艾迪科特陷入疯狂时（见下文），可以指望他提供帮助、保持清醒。这里有许多能起到加固作用的装置来阻止亡魂进入房屋，守秘人也应当对聪明的点子给予奖励。



通俗调整：亡魂

如果一开始的四个亡魂很快就被消灭，更多的亡魂就会出现。亡魂的数量至少与调查员相当，如果有必要的话还可以继续增加（但不要超过调查员人数的两倍）。每隔五分钟左右就会新出现一波亡魂。

艾迪科特与尘魔

艾迪科特上校陷入了不定性疯狂，内心对于亡魂感到十分矛盾。一方面他目睹了那些腐朽的亡魂，不断地责罚着他把卡莱尔探险队邀请到家里这件事。但另一方面，他又觉得那些亡魂就是他的妻子和儿子，他们被困在了灵魂的世界中，想要回到他的身边。

取决于事件的发展，艾迪科特可能会站在亡魂的一边去攻击调查员，乐于接受亡魂的死亡拥抱，或者在绝望之中与他的（认为的）妻子最后拥吻，从而结束自己的生命。亦或者，疯狂的艾迪科特会妨碍调查员，在最坏的情况下还会成为累赘，增大他们所面对的风险。

处理亡魂

调查员用来解除观景台周围土地上的诅咒的方法并不固定。休斯顿和彭赫在此处编织的魔法强大且不易消除。这里列举了一些可能的方法。

撑到黎明

如果调查员们能坚持到破晓，这些亡魂就会消散——他们的躯体会散落在地，然后消失不见。这对于生存下来是明智的选择，但无法一劳永逸地解决问题。

战斗

武器能对它们造成伤害，也能杀死这些生物，当然采取这种战术也就不可能不冒着受重伤或死亡的风险。精心制定攻击计划可能会让调查员取胜，但未来的某个夜里还会有更多的亡魂到来。

使用魔法

在战役的这个阶段，调查员可能能够使用一些法术来对付亡魂。可能的法术包括：

- **魔鬼逐出术**：通过成功的**克苏鲁神话**检定可以让施法者调整法术，这样就可以让它专注于单个的亡魂，将其摧毁。
- **鬼魂号令法**：如果在某个死亡事件的发生地施展该法术，被召唤出的鬼魂可以讲述他死亡时发生的事（以此可以确认亡魂是将这个可怜的家伙从观景台拖到这里的），并可能暗示观景台周围的土地遭受的诅咒具有魔法性质。
- **送魂术**：可以驱逐一个或多个亡魂，由守秘人决定。

克苏鲁神话技能的自发用法

如果守秘人允许，可以使用克苏鲁神话技能的自发用法（见《克苏鲁的呼唤规则书》，第180页）复制或创造出一种类法术效果，让调查员一劳永逸地解除诅咒。守秘人应当确保该行为消耗适当的理智和魔法值。

寻求帮助

如果调查员逃走或者撑到了天亮，他们可以请求**老邦达日**（第421页）（假设调查员已经遇到了他）帮忙解除诅咒，结束亡魂造成的恐怖。帮这个忙是有代价的，调查员们会欠这位部落法师一个人情（邦达日可能会要求调查员去解决掉姆维鲁）。当然邦达日能预见许多东西，

即使调查员还没见过他，当他们见面时，他也会向他们提起狩猎小屋的诅咒。邦达日所掌握的法力在任何情况下都足以解除诅咒，给狩猎小屋带来安宁。

根本上而言，如何解决这里的问题取决于不同的玩家团队。这段令人遗憾的插曲只会凸显出卡莱尔探险队的傲慢，给一个悲痛的人又增添了几分悲伤。

结局

这个模组具有一定挑战性。除非调查员能够解除诅咒或者说服艾迪科特上校永远离开他的狩猎小屋，否则只要有人在观景台过夜，这些亡魂就会归来。虽然不解决这件事情会令人感到不安，但调查员确实还有更重要的事情，因此逃走可能是唯一切实可行的办法。守秘人可以自行决定给玩家的调查员一次幕间成长的机会（见**奖励**，第162页，美国）。另外，酌情提供以下奖励或惩罚。

- 拯救艾迪科特上校和沉默的乔的性命：+1D4点理智值（总计）。
- 说服艾迪科特上校永远离开该地区：+1D4点理智值。
- 解除诅咒：+1D6点理智值。
- 未解决事件就先行逃走：-1D4点理智值。

通俗调整：奖励

守秘人可以自行决定，奖励成功完成了这个支线冒险的通俗英雄10点幸运值，但如果结局以悲剧收场就不应获得幸运值奖励。



在观景台发生的袭击

人物与怪物：狩猎小屋

亨利·艾迪科特上校，62岁，*陷入麻烦的狩猎小屋主人*

STR 70	CON 60	SIZ 80	DEX 45	INT 55
APP 50	POW 50	EDU 65	SAN 20*	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 4	MP: 10	Luck: —

**艾迪科特正陷入不定性疯狂状态。*

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　85%（42/17），伤害 1D3+1D4
　或小刀 1D6+1D4

卡拉瑟斯夫人（猎象枪）75%（37/15），伤害 3D6+4

闪避　30%（15/6）

技能

咆哮90%，信用评级25%，恐吓60%，色眯眯地看人90%，潜行 60%，追踪 75%

语言

英语 70%，法语 40%，基库尤语 30%，斯瓦希里语 20%

通俗调整：天赋

千杯不醉：可以花费5点幸运来避免过度饮酒带来的效果（无视技能惩罚）。

目光如炬：忽略瞄准体型较小目标(体格-2)时产生的惩罚骰；忽略瞄准近战中的目标时产生的惩罚骰。

沉默的乔，53岁，*因善良而受艾迪科特利用的雇员*

STR 50	CON 55	SIZ 55	DEX 65	INT 75
APP 60	POW 70	EDU 50	SAN 70	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 6	MP: 14	Luck: 35

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　50%（25/10），伤害 1D3
　或 小刀 1D4+2

锤子　50%（25/10），伤害 1D8

.303李-恩菲尔德 步枪 55%（27/11），伤害2D6+4

技能

做饭打扫70%，信用评级 10%，驾驶卡车 30%，聆听 90%，机械维修 55%，博物学 85%，操作重型机械 60%，说服 55%，科学（化学） 15%，潜行 65%，追踪 90%

语言

英语 40%，基库尤语 85%，南迪族语 35%，斯瓦西里语 30%

亡魂，*凶残的尘魔*

STR 70	CON 60	SIZ 60	DEX 90	INT 30
APP —	POW 60	EDU —	SAN —	HP 12
DB: +1D4	Build: 1	Move: 7	MP: 12	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2（沙爆）

在攻击时，亡魂的体表会爆发出飞溅的碎片，对对手进行沙爆攻击。

特殊能力：靠近亡魂的对手每轮必须通过DEX+侦查组合检定。失败者会被空气中飞扬的沙尘迷住眼睛，使得该轮中所有的战斗技能检定承受一个惩罚骰。

格斗　40%（20/8），伤害1D3+1D4

闪避　25%（12/5）

通俗调整：战斗数据

格斗　60%（30/12），伤害1D3+1D4

闪避　50%（25/10）

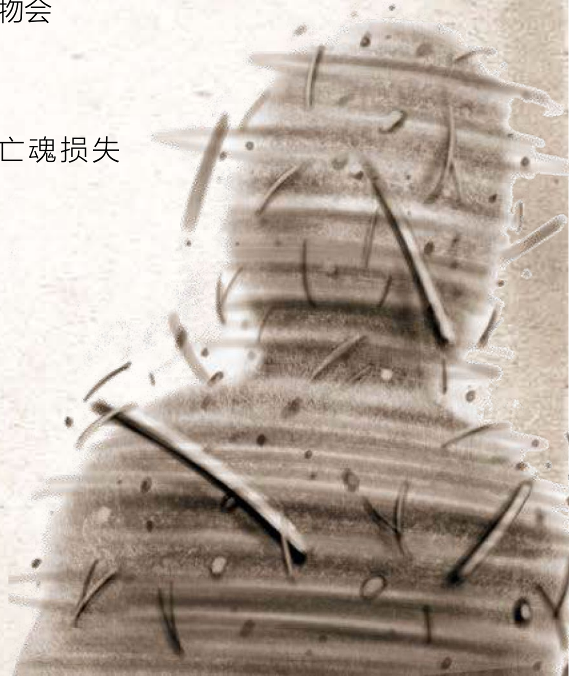
技能

侦查 50%，潜行 70%，追踪 50%

护甲：火器和投射物只能造成掷骰结果一半的伤害（向下取整）；亡魂不受火焰伤害影响。爆炸物会造成全额伤害。

法术：无

理智损失：目睹亡魂损失0/1D6点理智值。



亡魂

老邦达日

很难见更难找，他的办公时间不同寻常。或许调查员会敬重他的力量，而困惑于他的赠礼。

- **联系**：肯雅塔向各位调查员介绍了邦达日（**与乔斯通·肯雅塔见面**，第408页）。

在乔斯通·肯雅塔的指引下，调查员跟着那个高个男子穿过斯瓦希里镇。在路上时，要求他们进行心理学检定：如果成功，调查员会注意到向导不时留意着周围；他似乎在一边注意观察是否有人跟踪，一边领着调查员去找……谁知道那是谁呢？



通俗调整：伏击

在斯瓦希里镇会有遭遇伏击的可能。如果坦·考尔仍然逍遥法外，她可能会用魔法召唤更多炎之精，或干脆付钱给一些暴徒来对付调查员。如果已经干掉了考尔，或许血舌教派的密探会策划袭击。视情况使用**阿哈·辛格的佣兵**，第439页，或**普通血舌教徒（肯尼亚）**，第443页，作为暴徒的数据。



内罗毕的这个区域比较穷，但这里的居民很乐观，没有放弃过希望。大多数房子都是只有一间屋子的泥墙建筑，用成捆的草或宽大叶子作为房顶。偶尔会有一些商人的大房子形成鲜明对比。从屋顶防水状况好坏可以判断出其家境；那些用木瓦、瓦片、或是汞合金板条箱片和打平的金属板做屋顶的人比用发霉稻草束做屋顶的人拥有更高的社会地位。

最终，向导在一扇刷着黄漆的门前停下，回头看了一看调查员，然后走了进去。如果调查员也跟进去，他们会发现自己进到了一个小棚子里，旁边有一辆状况一般、高底盘的黄色劳斯莱斯敞篷车。向导为他们打开车门示意他们上车。几分钟后，他们就颠簸地行驶在了内罗毕城外几英里的一段土路上，路上零散还有自行车和畜力车，身后留下长长的灰尘尾迹。他们的目的地是一个小村子，老邦达日（**出场人物**，第392页）——东非最强大最受人尊敬的部族法师之一——就住在这里。

在又闷又热的车里坐了大约一个小时后，他们来到了一个偏远的村庄，停在了一圈小屋外。向导下了车，但示意调查员在车里等。一个外表纤弱的年轻人走了过来，他和向导聊了很久。他们的谈话内容听不到，但看起来向导在以一种劝说的语气说话，试图就什么事情说服那名样貌纤弱的男子。当他们在谈话时，村里的孩子们围到车和乘客旁边，他们又圆又亮的眼睛显得礼貌但好奇。如果调查员挥手或说话，孩子们咯咯笑起来互相耳语，那些胆小的孩子甚至会跑开。

他们的交谈看起来结束了，向导结结巴巴地把调查员介绍给这名年轻人——奥考姆（**出场人物**，第393页），奥考姆用英语询问调查员为何想要与老邦达日交谈。

守秘人提示：如果有调查员试图对奥考姆说谎，让其进行困难难度**话术**检定：如果失败，奥考姆会对说谎的人开口发难，说老邦达日不会和说谎之人扯上关系。如果调查员说实话以获许面见邦达日（无需检定），奥考姆就会认同他们有资格与自己的主人交谈。他请调查员下车，然后跟着自己去邦达日的小屋。

进入邦达日的小屋

从外面看，邦达日的小屋有着马赛族小屋的柔和线条，不过它比村里其他居民的泥质小屋都要大很多，而且建筑式样也不同。屋外围着一圈带门的栅栏，小屋的门则是一道简单的布帘。屋里结构就像蜗牛壳：入口的走廊围绕着中间的单一房间盘旋直到尽头的入口。走廊没有光照，但可以看到偶像、印记、面具之类的物件被安置在走廊刷着白色涂料的内外墙上。

中央的房间里能看到更多印记和符号，仔细地按照神秘的规律排列。成功进行**神秘学**检定可以发现泥土地面和屋顶上设有防护符号，成功进行**克苏鲁神话**检定可以认出其中一些与外神有关。在里侧门的正对面是一个小个头老人，一动不动地端坐着，仿佛已经死去。当大家进门后，奥考姆来到老人面前，伸展开他的一条腿然后用手摩挲（用来恢复血液循环），随后又把它放回原来位置。

奥考姆解释道，虽然邦达日的魔法非常强大，但当他进行自我强化时，这位法师需要与异界发生更为紧密的联结。现在大法师的意识正在此世与各种异界中变幻不定。奥考姆的工作就是为邦达日守卫此界的实体，保护他的躯壳（他的肉身）。邦达日还有许多其他（难以想象的）帮手在异界中他的灵魂所在之处做着类似的工作。

守秘人提示：至于其他世界（与帮手）是真的还是仅存在于邦达日的脑海中由守秘人决定，但这并不重要。

奥考姆指示调查员坐下，并说他们必须耐心地等待这位老人的注意力集中到此界。这个过程有可能需要数小时。如果他们想要与邦达日交谈，就必须坐在邦达日的躯壳旁边，否则这位伟大的法师可能好几天都不会离开他的冥想状态。调查员们在邦达日身边坐了1D6+6小时，他才终于开始微微动弹起来。等待期间，奥考姆给大家拿来一些带壳坚果、烤大蕉和牛奶，但警告调查员不要交谈，因为那容易"过快地"把邦达日从他的跨位面旅行中拉出来。

邦达日苏醒

终于，老人的身体开始鼓胀绷紧，调查员们觉察到面前的人显示出了一种之前没有的无形活力。邦达日的双眼睁开了，挨个审视着调查员。他通过奥考姆的翻译与他们逐一交谈，提到他们各自过去经历中的某些事情（守秘人可以参考调查员的背景故事或是本战役之前发生的事件）。

在他以了不起的洞察力证明了自己的真实可信的能力后，邦达日（借助奥考姆翻译）说："你们的任务充满险恶，时间也所剩无几。我应该如实相告，还是只说一些好听的话？血舌愈发傲慢自大。这片大陆各处的很多人都消失在那座山里，被邪教徒绑架用来进行即将到来的血祭。首领们因为腐化的思想与行为而堕落。我们大家必须向恩盖神——凯尔尼亚加（即肯尼亚山）之王祈祷，以求其赶走这个恶魔。"

然后邦达日请调查员向他提出疑问。可以参考下列答案，但请注意务必将所有信息都透露给调查员知晓（这些信息的总结可以见**卡莱尔文档：肯尼亚#4**）。



老邦达日为大家带来睿智的见解与礼物

关于卡莱尔探险队

血舌教派应对卡莱尔探险队大屠杀负责。一些超自然的野兽被从彼界召唤出来杀害和抓走了那些受害者。那些被抓走的被带去了黑风山，一个非常可怕的地方，人们都躲得远远的。

黑风山

那座山之所以被叫做黑风山是因为有一个可怕的神灵居住在那儿。外人一般称那座山为萨蒂马山。就算最强大的法术也奈何不了那座山，黑风每年一次从那里倾泻而出，带来瘟疫、饥荒和灾难。

守秘人提示：奥考姆可以画一张通往黑风山的地图，但他会警告说邪恶潜伏在那里，没有防护手段能与之对抗。

血舌教派

为了取悦他们的神灵，这个教派会绑架村民然后献祭他们。献祭之后，那个神灵会以其完全的可怖荣光显现，身边跟随着来自地球之外的生物。神灵像那座山一样高大，没有面容，在应该是它头部的地方只悬挂着一条血红的舌头。仅仅看一眼这个可怕的神灵就会让人发疯。这位神灵的女祭司叫姆维鲁。她就住在山里。正是她预言了神灵子嗣的降临，那是一个半人怪物，很快将会让整片大地浸染鲜血。

如何对抗教派

古老的传说里提到一个强大的印记，光与暗之眼，它可以永远将这位残酷的神灵束缚在山中。没人知道这个印记的样子。一些见识广博的法师说那个印记直到几年前都还存在，但那位神灵则用诡计欺骗人们销毁了它。如果能找到印记，或许可以再次用它束缚邪神。

守秘人提示：如果调查员们持有从埃及的努里那里获得的半个封印（详见**瓦西塔的努里**，第320页，埃及），或是在上海见过杰克·布雷迪的画（或是持有他的半个封印，详见**卡莱尔文档：中国#8**），并将任意一半展示给邦达日看，他都会变得十分激动，愿意研究印记尝试找到使用封印的办法。邦达日重新回到深度冥想状态，持续1D6+6小时。在此期间，奥考姆邀请调查员去休息，并为他们准备了一顿简餐。当邦达日醒来后会叫来调查员，告诉他们自己了解到了什么（**邦达日的智慧**，见下文）。

邦达日的智慧

奥考姆翻译说，邦达日为了揭示调查员带来的印记的奥秘而旅行到了很远的地方。邦达日说自己与一位住在远东的神秘学者兼书吏交谈，他曾写过七本书，记载的是禁忌但非常重要的知识。这名神秘学者叫铉子，他了解这个封印，并将其魔法记录在了他的七奥书中的一卷中。

守秘人提示：邦达日看待时间的方式与常人不同，说起铉子时就好像他如今还活着一样。在上海可以找到《铉子七奥书》（见**与林燕玉交谈**，第572页，中国）。里面有关于如何制造被称作光与暗之眼的封印的知识。当然，如果调查员已经去过了中国，他们可能会出示这部典籍，邦达日一定非常高兴。

如果调查员都是儒雅随和的好客人，在离开之前邦达日还有一件事。“如果汝等探寻者拥有勇气，那你们必将成就斐然。你们必须抓紧时间。奥考姆可以帮助你们安排所需。不过有一件事只有我能做：我有几件礼物要送给你们。”随后他送给他们一件刻有古怪雕刻的拂尘（**邦达日的拂尘**，第653页，附录D：神话造物）和一只笼中蜥蜴（见边栏：**笼中的变色龙**）。

去往黑风山的路

邦达日不太可能与调查员们一同前往黑风山（他的精神大部分时间待在彼界，这段时间他的肉体需要有人抬着）。邦达日推荐调查员去斯瓦希里镇的查尔斯街找萨姆·玛瑞加（见**与萨姆·玛瑞加见面**，第406页），他可以作为向导带大家上山。如果这条路行不通，必要情况下邦达日或许会派奥考姆给大家带路。

守秘人提示：可以将奥考姆修改成玩家角色；毕竟他具备动机。

卡莱尔文档 肯尼亚#4

血舌教派应对卡莱尔探险队大屠杀负责。他们从异界召唤出了许多超自然的野兽，杀害或抓走了那些受害者。那些被抓走的人被带去了黑风山，那是一个非常可怕的地方，人们都躲得远远的。那座山之所以被叫做黑风山是因为有一个可怕的神灵居住在那儿。就算最强大的法术也奈何不了那座山。

黑风每年一次会从那里倾泻而出，带来瘟疫、饥荒和灾难。邪教徒绑架村民然后献祭他们，以此取悦他们的神灵。献祭之后，那个神灵就会完全显现出他的可怖荣光。神灵像那座山一样高大，没有面容，在应该是头部的地方只悬挂着一条血红的舌头。各种各样的怪物跟随在他身侧。仅仅看一眼这个可怕的神灵就会让人发疯。

神灵的女祭司叫姆维鲁。她就住在山里。正是她预言神灵子嗣即将诞生，那是一个半人的怪物，很快将会让整片大地浸染鲜血。

古老的传说里提到一个强大的印记，光与暗之眼，它可以永远将这位残酷的神灵束缚在山中。没人知道这个印记的样子。一些有见识广博的法师说那个印记直到几年前都还存在，但那位神灵用诡计欺骗人们去销毁了它。

笼中的变色龙

在这个木质小笼子里装着一只奇怪的爬行动物：这是一只长着疣的灰褐色蜥蜴，前额上有三只角。它与一般的变色龙有两点不同：其一它的嘴是竖直而非水平的；其二它的每条前肢都分化成了2条，在肘关节处相连，所以它的每条前肢都有两只“手臂”。

“这是我的朋友，名叫‘不可貌相的那个谁’。你们可以简称她为‘小谁’。带上她一起，每天好好喂她苍蝇。需要她的帮助时你们打开笼子放她出来即可。但请记住，只有你们到达了黑风山后，确实需要朋友的帮助时，再这么做。”

当大家带着“小谁”时，会发现各种昆虫都神奇地完全避开了她，得以让调查员免受昆虫叮咬之苦。当然这也意味着必须有人花时间单独到丛林里去抓苍蝇——如果调查员肯遵照邦达日的指示的话。

在她的“普通”形态时，这个三角变色龙重约几磅，具有2点HP。当“小谁”被放出来后，她会变成一个来自幻梦境的噩梦般的怪物：一个拥有变色龙那样甩动着的舌头的古革巨人！它约有两个成年人高，胳膊也伸长成了两条前臂，每条都有利爪，一道竖直的嘴巴长在头中间，里面有条又粗又长的舌头。邦达日在他的某次探险中遇到了这个奇异的混血生物，从那之后就一直饲养着它。

当从笼子中放出来后，饥饿狂怒的“小谁”会攻击附近任何东西。如果途中调查员没有照管喂养好她，那么当她被放出来后，非常饥饿的“小谁”会攻击调查员，他们最好躲起来！除非被干掉，否则“小谁”会一直大肆破坏，直到最终融入周围的丛林中无迹可寻。

无论有没有被释放出来，当进入黑风山后，“小谁”会明显表现得心神不宁。调查员在黑风山中待的时间越久，“小谁”就会变得越来越焦躁不安。如果有愚蠢的调查员在不恰当的时间把“小谁”放出笼子，就必须要面对释放可怕的怪物所带来的后果。

详见**“不可貌相的那个谁”**数据，第445页。



去往黑风山之路

凶险的山峰矗立在荒凉的平原之上。山里恐怖的秘密将要考验调查员的实力。在山坡上，一场可怕的仪式即将拉开序幕。

- **联系**：萨姆·玛瑞加可以带领调查员去黑风山（**与萨姆·玛瑞加见面**，第406页。）
- **联系**：奥考姆可以为大家画下通往黑风山的地图（**邦达日苏醒**，第422页）。

如果调查员的行动小心谨慎且条理清晰，那现在他们应该已经有办法找到黑风山了。姆维鲁（大概）还不知道他们的到来，所以他们还是有机会阻止神之子嗣的降生。尽管如此，在这一段冒险中，所有人还是要谨慎行事，不然就要面对滔天怒火。

如果调查员因为种种原因错过了有关黑风山的线索，那可以用乔斯通·肯雅塔来引他们重回正途——肯雅塔有不少耳目，因此或许关于在临近的萨蒂马山（即黑风山）要举行什么黑暗仪式的只言片语会传到他耳中，然后由他告知调查员。肯雅塔或许还安排了一次与萨姆·玛瑞加的会面，如果调查员没能成功见到这位园丁的话。

以下的剧情是肯尼亚调查行动的高潮。前往黑风山的旅途最适合安排在奈亚拉托提普的子嗣降生日期临近之时。守秘人应当尽量合理安排日程以便让调查员得以在场，但如果机智的调查员意图避开这种足以令人疯狂的事件的话，也不要强迫为之。他们永远可以事后再跟进弥补。

如果姆维鲁（**出场人物：肯尼亚**，第393页）知道了调查员的存在，或是他们在这片区域逗留得太久，那他们有可能会被一小组邪教徒找到或是与其正面对峙。这类遭遇情景不能太多，主要是用来烘托调查员处境之危。

世界各地数千名邪教徒纷纷前往黑风山出席教派的大喜之事。人数在两个时点达到顶峰：一是奈亚拉托提普的子嗣降生（**降生仪式**，第433页），二是1926年1月的伟大之门开启仪式。在这期间，还有越来越多的人跋涉进入和离开这片区域，更加容易触发调查员和邪教徒的遭遇战。如果调查员决定直到1926年1月再前往肯尼亚，那么守秘人可以考虑将两个事件合并成为一个大结局（降生的同时开启伟大之门）。

黑风山区域生态

黑风山坐落于阿伯代尔森林中，这片森林的名字取自亨利·波鲁斯，首位阿伯代尔男爵——他是1884年皇家地理学会的总理事。山脉被树林覆盖的最高峰海拔13000英尺（4000米），在湿季经常下暴雨。基库尤人在该区域的一些地方定居。这里的野生动物包括邦戈羚羊（一种羚羊），豹，大象，犀牛，羚羊和变色龙（通常被基库尤人视为不祥之物，因为变色龙曾经未能成功送达恩盖神的旨意：人类并非必然灭亡）。

在全世界的热带雨林中，只有阿伯代尔森林具有十分独特温带特征。巨大的香柏树，橄榄，樟脑和无花果树在这里茁壮成长，随着海拔的升高逐渐过渡到山区竹林。森林的近地植被带通常非常茂密，不走道路的话行进十分缓慢。很多时候山坡被雾或雨笼罩，又冷又潮湿，而且需要穿过许多湍急的溪流。森林中可以见到森林羚羊，巨型山猪，小羚羊，大羚羊，豹，和髭兀鹰（也叫胡兀鹫，一种跟鹰差不多大的捕猎鸟类）之类的动物。在低海拔地区，生活着致命的绿曼巴蛇——一种迅捷得难以置信的树眼镜蛇——以及其他眼镜蛇和鼓腹咝蝰（那种咬人一口就几乎足以致命的黑曼巴蛇则偏爱干燥的气候）。

肯尼亚山是肯尼亚的最高山，也是非洲第二高山，海拔17000英尺（5200米）。基库尤人崇拜着矗立在他们的家园之上的肯尼亚山。黑风山（萨蒂马山）是阿伯代尔山脉中的最高峰，肯尼亚的第三高山，仅次于肯尼亚山和埃尔贡山。

前往黑风山的路途：恩度伏村

借助山坡和阿伯代尔森林的掩护，从内罗毕前往黑风山的艰苦跋涉需要花费3-6天。取道锡卡平原的话仅需要一半多一点的时间，但却更容易被邪教徒发现。无论选择哪条线路，都没有现成的公路、铁道或者河流可用，只有徒步小路。

恩度伏村（恩度伏在斯瓦希里语中是大象的意思）位于卡莱尔探险队大屠杀发生点西南方向大概一天路程处。调查员可以先在恩度伏村歇脚，再前往黑风山（无论从大屠杀发生地或村庄出发都是一天路程）。恩度伏村是一个基库尤人村庄，规模不大，样子和调查员之前见过的村子差不多，不过该村房屋的屋顶质量更好，而且



村里随处可见沟渠和小桥。因为这里海拔比内罗毕要高，更加靠近高山，所以经常下雨。

如果调查员们雇佣了萨姆·玛瑞加或者其他向导，那么到达恩度伏村时他会代表大家与村民打招呼，同时警告大家不要提到任何与他们真正的使命有关的事情。因为恩度伏村的村民都非常害怕血舌，不会想要与打算对抗教派的人扯上关系。如果调查员不透露自己的目的，他们可以把恩度伏村作为大本营，或许还能探听到一些流言（见**本地流言：恩度伏**，下文）。但需要有人懂基库尤语或斯瓦希里语（或者有翻译）。

该地没有人愿意靠近黑风山，也无人愿意去位于茂密的阿伯代尔森林深处的大屠杀发生地——那片幽暗、凄凉的地方被本地人称作“腐化之地”。在官方正式发现大屠杀地点前村民就知道那里了，但都拒绝谈论它。村民可以为大家指明黑风山和大屠杀地点的方向，但会真诚地劝告大家不要去。

本地流言：恩度伏

- 最近几周来，这片区域有十几个男人、女人和孩子失踪。几乎没有人进行过搜寻；但人们推测他们的命运大概已经掌握在血舌教派手中了。
- 昨天在村子东边几小时路程的地方发现了两具刚被杀死的大象尸体。调查员愿意的话可以去查看尸体。它们的死因很不寻常：就基库尤人所知，没有什么野兽能把大象撕成这样的碎块。甚至秃鹫和豺狼都避开了那两具已经异常肿胀、渗出紫绿色脓液的尸体。
- 女巫师姆维鲁诅咒了斯瓦拉村的一位伟大的法师，因为他胆敢蔑视她的力量。现在他的头发都掉光了，眼睛也瞎了，和小孩一样含混不清地呓语。斯瓦村在肯尼亚山方向，距离这里半天路程；那里没什么值得注意的东西，只有一个曾经力量强大现今却流着口水的废人。
- 最近有很多外来旅行者穿过这片区域往黑风山而去。村民与这类人保持着安全距离，因为他们受到了“血脉污染”。
- 黑风山是个邪恶的地方，充满了黑暗的魔法和怪物。有时会有闪电击中山脉，同时空中可以听到亵渎的声音。一位黑暗的神灵——（居住在凯尔-尼亚加的）恩盖神的敌人——栖息在黑风山巅。



危险的日子

随着黑风山仪式日期的逐渐临近，邪教从周边地区抓来更多的人用来提升献祭的人数。调查员沿途遇到的本地人或者村落或许听说过有关失踪人口的事；大多数情况下，人们认为这些失踪的人是被恶灵或者血舌教派的人抓走了。本地人惧怕教派的报复，因此尽最大努力避免与教派接触或者扯上干系，这完全没错。

结果就是这段时间暴露在外十分危险，这么做的调查员面临着不断增加的遇袭风险。与其进行无穷无尽的伏击或战斗场景，不如在调查员前往黑风山的过程中，让他们看见一群群的邪教徒朝黑风山前进。小心行事的调查员应当努力避免与人接触，当附近有人群路过时躲藏起来，这样可以提升紧张感。或许调查员会跟踪一群人，以此找到去黑风山的路。或许一个看起来友善的村子里面实际上全都是充满恐惧的当地人，宁可将调查员卖给邪教徒，以避免自己人被献祭。

如果是通俗模式的游戏，森林里的猫鼠游戏可以带来很多戏剧化的场景，也会有机会进行战斗。



腐化之地

如果调查员希望去查看卡莱尔大屠杀发生地点，他们需要往恩度伏村东北方向、肯尼亚山的方向走。随着越来越靠近目的地，空气变得清新且令人兴奋。一道宽阔的马鞍形通道——尼耶利-纳纽基廊道——将肯尼亚山与阿伯代尔山脉隔开。当调查员们顺着通道北侧下去后，他们就到达了腐化之地，也就是卡莱尔探险队"大屠杀"的发生地。

这片区域原本是个相当美丽、大约半英里（0.8公里）宽阔的山甸；如今却一片焦黑，似乎有什么东西用巨大的烙铁烧焦了这里。所有动物都绕开了这片区域，调查员需要在扭曲扰人的矮树丛中劈砍出一条路。到达后可以感到那里的土壤湿软黏稠；土地上面什么都不生长，一种污秽的恶臭萦绕在这里。空气令人腻烦，而且有种不对劲的感觉。POW大于等于80的调查员可以感觉到空气让人有种刺痛感，非常细微，却找不到明显的原因。

成功使用**科学（生物学或地质学）**或者**博物学**检定可以确定自然界中没有什么东西能把一片地区变成这样子。交叉翻动这些海绵似的土壤得不到任何有用信息或线索，还会使调查员更加紧张不安。他们在这里待得越久，心中的不祥的预感就变得越强烈。

守秘人提示：1919年时，卡莱尔探险队的成员（除了已经逃跑的罗伯特·卡莱尔和杰克·布雷迪）在这里举行了一场向奈亚拉托提普献祭的仪式。他们给那些脚夫下了药，然后用绳子把他们绑好。夜深后，休斯顿，彭赫以及其他成员对着黑暗吟唱呼号，直到奈亚拉托提普的使者回应了他们的呼唤，占据了脚夫的躯体，然后驱使着他们愉悦地相互撕扯成了碎块。此后，那些被异界神话生物触碰过的脚夫的尸块，既没有腐烂，也没有被食腐动物吃掉。被带来此处的那种怪异能量此后一直徘徊在此地，如果守秘人愿意的话，在这里施放的任何法术都会变得不稳定，其效力和影响都会被极大地放大。

黑风山

从腐化之地向西大概一天路程处，一座阴暗潮湿的圆锥形山峰突兀地矗立在广袤的平原上。四下里，森林变得稀疏，四周被一片草地占据，不过黑风山的山坡上覆盖着一片透着阴暗苍白的绿色森林——山中的神灵支配着这里的自然规律。随着靠近黑风山，鸟类和昆虫的声音也减少了。这里很寂静。太寂静了……

在平原上，黑风山的尘土与灰烬被流水冲刷后露出了险峻的岩石表面。一条狭窄陡峭的小径通往半山腰；小径尽头是一个隐秘的洞穴入口。成功的侦查检定可以很快找到洞口；失败的话则需要花费额外的时间寻找，被敌人发现的几率也会随之增加。姆维鲁住在洞穴里，有时候会在洞口的岩架上对邪教徒们演讲。

守秘人提示：如果事先知道了他们的到来，姆维鲁可能会决定使用她的乔装技能潜入调查员内部与他们"成为朋友"，以此获得有关他们目的的更多信息，同时扰乱他们的计划。在通俗模式中，这位高阶女祭司拥有伪装大师的天赋。

对页·姆维鲁的洞穴平面图

姆维鲁的洞穴

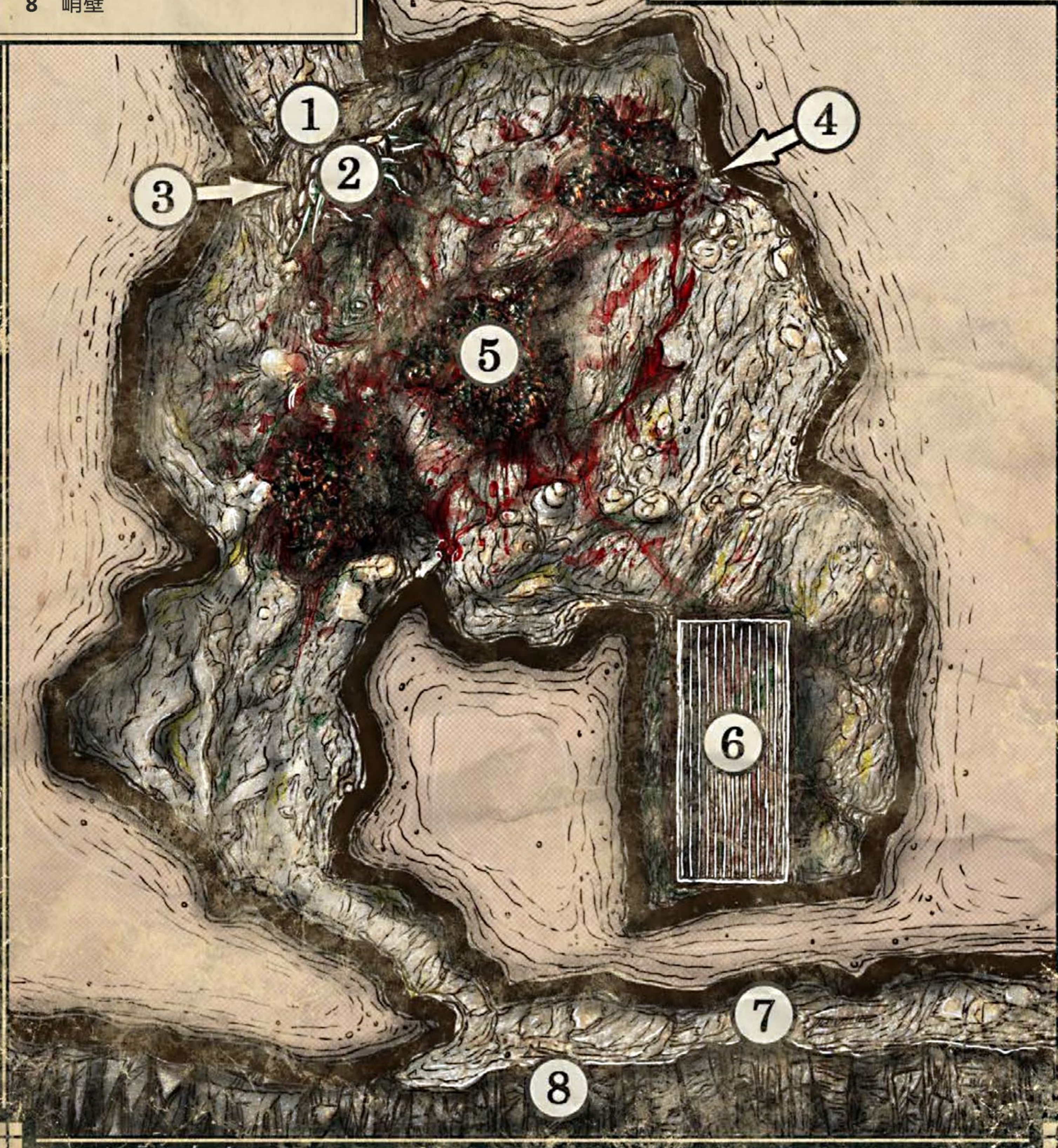
姆维鲁邪恶巢穴的平面图

0　2　4　6　8　10

比例尺单位：码

图例

1　密板门通道
2　奈亚拉托提普雕像
3　航海天文钟
4　铁笼钥匙
5　尸堆
6　牢笼
7　岩架
8　峭壁



见人物与怪物：**肯尼亚**，第438页，可以找到姆维鲁的护卫以及普通血舌教徒的数据。

姆维鲁的洞穴

这个洞穴（一个自然形成的熔岩洞）内部经过了扩大，以方便姆维鲁居住。移除石头后，乳红色洞穴壁相当松软，直到暴露在空气中一段时间后才会变硬。一名调查员使用鹤嘴锄每天可以挖出大约10码（9米）长、一人宽的通道。洞穴里有几处值得注意的地方。

要求调查员进行团体**幸运**检定：如果失败的话，姆维鲁现在就在洞穴中，身边还有一支由10名教徒组成的精英护卫队。如果她不在洞穴，则里面只有囚犯。

奈亚拉托提普雕像：大概有15英尺（4.5米）高。是奈亚拉托提普的血舌化身雕像。雕像的底座前侧凿刻出了一个王座，供姆维鲁召开集会时使用。

航海天文钟：成功进行**侦查**检定可以在王座下方地板下发现一个小小的硬木盒子。里面是一个普通的船上用的钟，被精准地调拨到了格林威治标准时间，比肯尼亚时间晚3个小时。这个精准的时钟可以告诉子嗣何时开始创造伟大之门的仪式。

密板门通道：奈亚拉托提普雕像正后方有一扇门那么大小的秘密通道，打开后是一条20英尺（6米）宽的坡道，通往山顶隐秘的**奈亚拉托提普的宏伟神庙**（见下）。在查看这面墙时成功使用**侦查**检定可以注意到有些地方的图案分布规律非常可疑，若是有人的**侦查**检定取得了困难成功，则可以发现打开门板的机关（否则需要使用蛮力，需要通过困难STR检定来打破密板门）。

三个尸堆：每一个都由很多尸骨和正在腐烂的尸体堆成，后者是近期被献祭的人。它们的臭味弥漫在姆维鲁的洞穴中（家务打理从来不是教派的强项）。

牢笼：如果调查员在奈亚拉托提普之子降临前来到洞穴，可以发现超过200人被一起关在这个坚固的监牢里；其中包括男人，女人和孩子，来自附近的部族，里面或许还有一两名传教士。如果调查员在子嗣降临之后来到洞穴，那么这里只剩5个人了。

牢笼是个铁笼子，带着非常结实的挂锁。钥匙挂在离笼子40英尺（12米）的墙上。如果守秘人愿意，或许之前被抓走的调查员也被关在这里（甚至从英国，美国之类的地方被邪教徒们带到了这里）。那些在之前章节里被抓走的调查员现在已非原本的样子，蹒跚踉跄、受伤严重，只剩下半数HP值（从满HP值计算）和半数理智值（由被抓时剩余理智值计算）。而在本章节被抓走的调查员还剩下半数HP值（从满HP值计算），理智值降低1D10。

奈亚拉托提普的宏伟神庙

大概1英里（1.6公里）长的通道弯弯曲曲不断向上。沿途不时有闪烁的火炬照亮。墙壁上没有任何图画或者铭文。通道的石头有时会断裂开，露出狭窄幽深的裂隙，或者是弯曲倾倒，让调查员不得不爬上爬下通过这些陡峭的裂隙或是障碍（当然，姆维鲁是坐着轿子的，轿夫们会把她抬过这些障碍）。经过半个小时的爬升路程后就可以到达宏伟神庙。入口也是一道活板门，与姆维鲁洞穴中的那扇门类似。

宏伟神庙还有第二个入口，这个入口仅在最重要的仪式或庆典期间打开。在这类庆典期间，一段由奈亚拉托提普亲自召唤的巨大的阶梯会魔法般地显现在山上，通往神庙的第二个入口。通过适当的角度，这段巨大的阶梯看上去就像一座几千英尺高（大概一千多米或更高）的阶梯式金字塔一般。

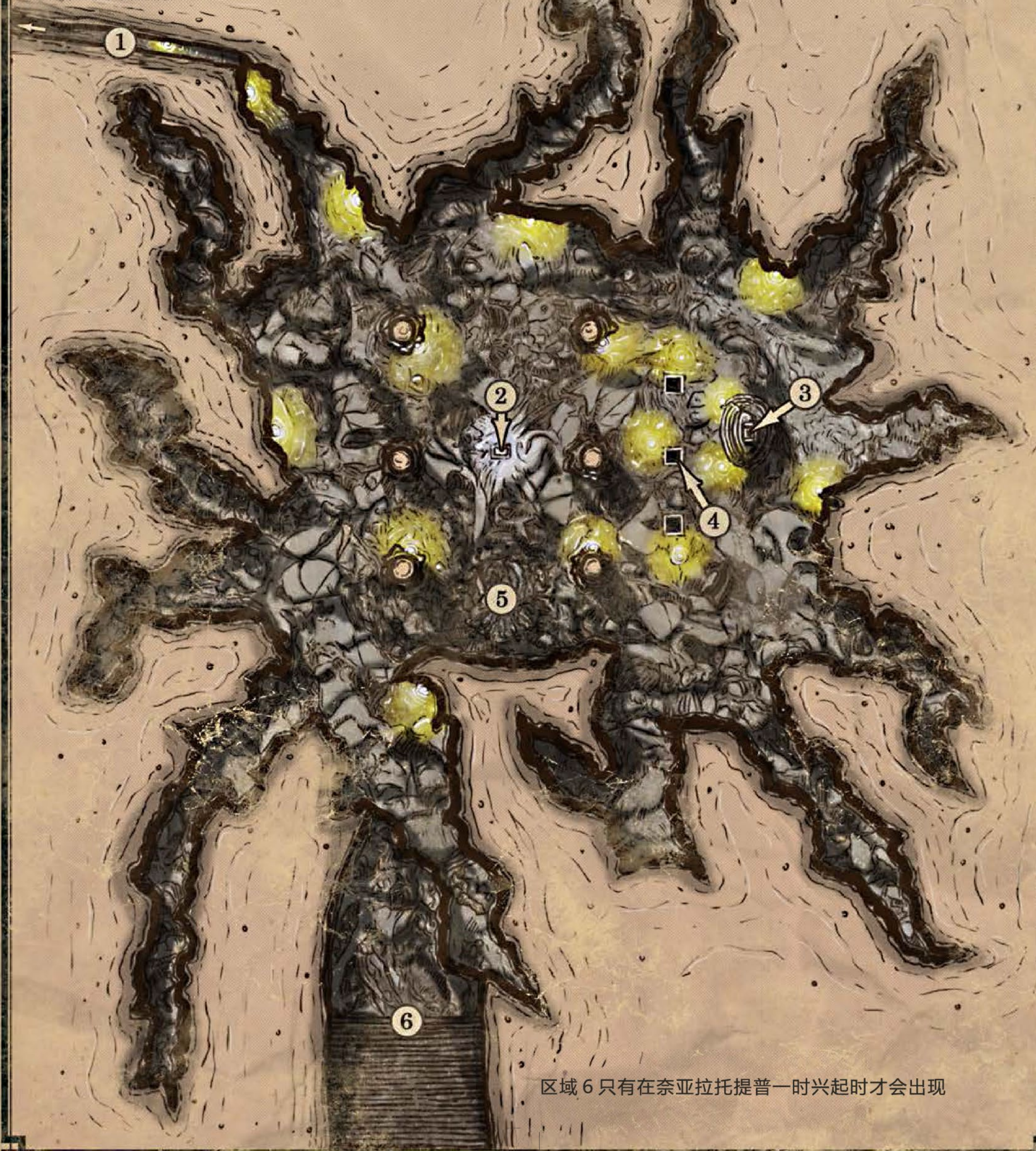
宏伟神庙有着一种不规则的，癌变般的形态。石头呈现出参差不齐的触手和球根侵入的外形，让人看不出意图何在。神庙的墙壁的石头比姆维鲁洞穴的更加阴暗不祥。由于光线昏暗，调查员可以轻易躲在石柱或是内部各种通道中。当庆典进行到最疯狂的时刻，邪教徒是不会注意到调查员的（除非他们自己做出了引人注目的事情！）。除了海帕蒂亚和养在坑里的那些宠物以外，神庙大部分时间都空荡荡的。如果调查员进入宏伟神庙时姆维鲁不在，大约每半小时要求他们进行一次团体**幸运**检定；如果失败，则姆维鲁和她的精英护卫会突然进入神庙。

天花板：布满真菌的天花板发出一种昏暗的褐色微光。

石柱：6根巨大的石柱支撑起了神庙的屋顶。它们的形状就像臃肿带吸盘的触手。虽然是用石头雕刻出的，但每

宏伟神庙

奈亚拉托提普的宏伟神庙平面图



根柱子都以一种丑陋怪异的方式扭动着，不过动作非常缓慢，几乎难以觉察，除非有调查员成功通过了INT检定。识别出这一点的调查员自动损失1D3点理智值。

石柱上钉嵌着铁环，当举行庆典时用来将仪式用的祭品绑在上面，祭品会被慢慢举起，随着人类不知晓的疯狂韵律移动。偶尔，祭品会在四肢被一股无情的力量逐渐拉扯脱臼时发出痛苦的尖叫。

墙壁与地面：墙壁与地面也是从远古的岩石中开凿出来的，上面带着野蛮原始的符号与图画，不属于已知的任何文明。

石头祭坛：这是一块巨大、不规则、颜色发蓝的石头，约3x3x7英尺（1x1x2米）长。成功的**科学（地质学）**检定可以发现这不是地球上的石头。祭坛可以吸收在上面被献祭的受害人的魔法值，最多至400点；目前它大约有300点魔法值。其储存的魔法值可以用来施法，只需要简单的触碰它即可。这块石头触碰起来仿佛活着似的，令人不舒服；每次触碰或使用需要损失0/1D2点理智。

如果调查员从祭坛上敲下了碎块，则碎块也可以按比例储存魔法值。每立方英尺（0.03立方米）最多可以保存6点魔法值。想要打碎石头祭坛不是件简单的事情。要注入新的魔法值，只能通过在其上杀死新鲜受害者来完成。每立方英尺的石块重120磅（54公斤）。当不幸的受害者在祭坛上被献祭时，其躺着的躯体会被部分溶解消失，此时石头会发光。每目睹一位受害者的血肉从骨头上溶解都会损失0/1D6点理智值。

献祭深坑：一共有3个深坑，每一个都有大概10英尺见方（3米）以及10英尺（3米）深。一个里面是毒蛇，另一个里面是老鼠，最后一个里面是蚂蚁。在教派仪式中这些深坑象征着自然与超自然的相连，象征着唯有最伟大的神灵可以带来的不洁调和，以此赞颂奈亚拉托提普的伟大神力。掉入这些深坑中基本意味着必死无疑。目睹有人死在这些深坑中需要进行**理智**检定（1/1D8 理智损失）。每隔一定时间会有受害者被投入这些深坑，用来为里面的生物适当补充养料。

想要从深坑中逃脱需要成功通过**攀爬**检定。如果有协助可以在检定时附加一颗奖励骰，或者让协助者进行STR检定，检定成功可以把受害者拉上来。

毒蛇深坑：里面包含下列毒蛇，每个种类13条：眼镜蛇、曼巴蛇和鼓腹咝蝰，它们或是独自盘绕着，或是纠缠成团。有时候，毒蛇能爬到深坑壁一半高度，然后掉回去。当有人类接近时，所有的毒蛇都会转向其方向，开始整齐划一地盘旋舞动。掉进深坑的人每轮都会被毒蛇咬伤，受到4D10点伤害（如果成功通过极限难度的CON检定则减半）。如果此人挥舞着点燃的火把或类似道具，守秘人可以允许其每轮进行**闪避**检定；成功的话挥舞者该轮可以避开蛇咬。

鼠群深坑：里面有169只大黑老鼠，有着闪闪放光的红眼睛和隐约可见的门牙。有人接近深坑边缘时它们会发出瘆人的吱吱尖叫声。掉进深坑的人每轮被1D3组鼠群攻击。每组鼠群有40%（20/8）几率攻击造成1D3点伤害，或者会试图进行淹没式袭击，为鼠群该次攻击提供一颗奖励骰，命中可造成2D6点伤害。每组鼠群具有9点（集群）HP。

蚁群深坑：里面有666只大得不自然的非洲矛蚁，每只足有6英寸（15厘米）长。当有人接近深坑边缘时，可以听到一种细微的颚骨碰撞的声音，同时蚁群开始徒劳地互相叠罗汉组成一种朦胧可怕的形状，试图接近它们美味可口的猎物。掉进深坑的人会被蚁群吞没。每轮目标会受到1D4点伤害。唯一逃脱的方法是爬出深坑并且拍打掉身上的蚂蚁。逃出深坑后，拍打掉身上的蚂蚁需要成功通过DEX和**幸运**组合检定（有人协助的话可以获得一颗奖励骰）。

尸骨堆：上一次为祭坛充能的献祭结束后，姆维鲁的手下还没来得及清理打扫。成功的**科学（生物学）**或**博物学**检定可以识别出这些遗骨大概来自约20名人类祭品。

育母之座：在一个圣台上，盘踞着曾经的海帕蒂亚·马斯特斯。半圆形的台阶通往她的位置。看到海帕蒂亚的可怕形态需要进行**理智**检定（1D3/2D10 理智损失）。调查员可以试图和海帕蒂亚交谈，但她的情况相当不妙。她几乎无法移动，如果受到攻击也基本无法自卫。她的具体状态视调查员何时来到宏伟神庙而定——详见**奈亚拉托提普之子：三种形态**，下文。

奈亚拉托提普之子：三种形态

这一子嗣可以被称作它，他或她；降生后它可以随意改变性别。在1926年1月14日，奈亚拉托提普之子必须执行伟大之门的开启仪式。然后它会现身于世，这对整个世界来说非常不妙。每个形态的数据见**人物与怪物：肯尼亚**，第438页。

未降生之子（海帕蒂亚·马斯特斯形态）

在从海帕蒂亚·马斯特斯的子宫囊破囊而出前，子嗣并非毫无防备。在其降生之前，如果马斯特斯被杀死，这个半成形的怪物会从她血淋淋的尸体中破腔而出，攻击调查员。详见**子嗣变为其父**（下文）。要求进行团体**幸运**检定：若成功则早产的子嗣只有一半HP（持续一小时）。

子嗣变为其父（父系形态）

出生后的子嗣有两种形态：本节介绍的是其怪物形态，有海帕蒂亚·马斯特斯两倍大小。怪物躯体非常巨大，大致呈三角状，重心处于低处，滑溜溜的顶端有2只黄色的椭圆形眼睛。在恶毒的双眼下垂着一条长长的翻滚着的血红色触手。5只长着尖牙、流着黏液的胃袋不规则地分布在怪物的腹部。它的毛皮呈现骇人的带斑点的橘色。它的身上长着许多条9英寸（23厘米）长的附肢，每条的末端都带着利爪。当它滑动行走时，在身后留下一条橘色的污物尾迹。目睹子嗣的这种形态损失1D6/1D20点理智值。子嗣带有轻微的放射性。如果在这种形态下被杀死，则子嗣永久死亡。

子嗣变为其母（母系形态）

降生后，子嗣可以在怪物（上文所述）和海帕蒂亚·马斯特斯的样貌间变换。这个过程需要花费一小段时间，在变形时，子嗣抽动扭曲，但无法移动。变成海帕蒂亚的样子后，子嗣具有她的一些技能，但没有她的记忆。目睹该形态不会损失理智。不过，在人形态下被杀死后，它就会变回怪物原形——在怪物形态被杀死的话，它就会彻底死亡。自己的子嗣被杀会激怒奈亚拉托提普，他一定会把怒火倾泻到罪魁祸首头上。

黑风山中的仪式

调查员大概会在黑风山目击到两种仪式：教派的惯例仪式，或史诗般宏大且恐怖的降生仪式。作为本章节的高潮，建议守秘人安排降生仪式发生，或者，至少让调查员在这个大场面发生前及时赶到，让他们有机会阻止或者破坏它的进程——或者单纯见证它的恐怖，感受奈亚拉托提普的教派所带来的危险。

教派的惯例仪式

教派的仪式在月朔之时举行，地点通常在姆维鲁洞穴前的空地上（除非祭坛需要充能，这时就在宏伟神庙举行仪式）。这类仪式都是牺牲仪式，残害无辜之后召唤奈亚拉托提普对祭品进行祝福。目睹这类仪式必定要进行理智检定，造成的损失可能非常惨重，不过附近的平原周围有茂密的灌木丛和山壑，调查员或许可以躲藏其中进行观察而不必担心被发现。

奈亚拉托提普总会以血舌化身出现，极为可怖，震撼心灵（1D10/1D100理智值损失）。鼓声，哨声和长笛的声音以不谐的旋律和震耳欲聋的音量爆发出来。通常会有恐惧猎手和夏塔克鸟组成的仪仗队盘旋在空中，搅动着空气，仿佛围绕神灵的光轮一般（如果需要数据的话，详见**人物与怪物：英格兰**，第284页）。上百名邪教徒艰难跋涉前来膜拜他们的神，参加让人精疲力尽的狂欢。这类惯例仪式每月都举行。只有在降生仪式时间着实不合适，或是有其他原因不适宜安排降生仪式的情况下，守秘人才应当安排这种仪式。

降生仪式

这是调查员应当亲眼目睹的一场仪式：一场非同凡响的仪式，或许是自人类出现以来地球上为奈亚拉托提普举办的最宏大的仪典了。在仪式开始前的几天里，教派从周边掳走更多的人，用来提升仪式所需的祭品数量。

夜幕降临后不久，姆维鲁就从她的洞穴现身来指引人群，这里大概聚集了上千人。在她面前集合的人有很多是从东非、欧洲、中东和亚洲来到此处，以亲眼见证仪式。大部分参与者穿戴着他们最好的仪式服装出席，以表达对即将到来的伟大庆典的尊敬。人群中可以看到苏丹人，阿拉伯人，布须曼人，亚洲人和欧洲人，还有很多马来人。这些忠实的信徒花费了好几周跨越了遥远的路途而来。

守秘人提示：如果需要的话，可以让调查员注意到涌入内罗毕的人潮，似乎每天都不断有人前来。其中绝大多数人都有合理的托辞。当局对这些外国访客来肯尼亚的原因丝毫没有察觉。当然，这么多人穿过阿伯代尔森林前往黑风山肯定会被人看到，或许可以给调查员提供灵感让他们将自己伪装成邪教徒（来在前往黑风山的路上避开麻烦事）。

召唤仪式开始

姆维鲁用斯瓦希里语宣告道，“今夜是一个伟大的时刻，吾主送来了他的神选之种！今夜，恐惧之子降临于世，以其恐怖坚定我等信仰。Nyar shthan，Nyar gashanna! Nyar shthan，Nyar gashanna!”吟唱的声音不断循环往复，她面前庞大的人群一直呼喊着这些词句。鼓声随着吟唱的韵律砰砰作响，数千名邪教徒开始摇摆。“Nyar shthan，Nyar gashanna! Nyar shthan，Nyar gashanna!”声音从山间荡回，弥漫在这片平原之上。

随着疯狂不断升级，人群纷纷开始脱下衣服。如果调查员们正在假扮邪教徒，那最好也跟着照做，不然有可能因为完全与大家格格不入而暴露自己。原本布满星光的天空随着云层的聚集而黯淡下来。闪电闪烁着，越来越近，直击山巅。雷声越来越响。冷风吹了起来，稀薄而急剧。一团烟羽在山上汇聚。

“Nyar shthan，Nyar gashanna!”这些赤身裸体的邪教徒们随意抓过囚徒（大部分被以“脚夫”的名义带来用作献祭），不断用最残忍和卑鄙的手段踢打他们；几十个男人，女人和孩子的鲜血流过这片平原。在这风暴肆虐的天空之下进行了一个小时的血腥狂欢之后，一道巨大的闪电直劈山顶，同时伴随着一声恐怖的怒吼。在被闪电击中的位置，一团烟雾显现，随即变为实体，然后逐渐地，血舌现形了；目睹奈亚拉托提普这个极为恐怖的化身会让每位调查员损失1D10/1D100点理智值。“他高居在黑风山之上，就如同他高居于世界之上，”姆维鲁尖叫着。“Nyar shthan，Nyar gashanna!”

奈亚拉托提普挥动着他那巨大可怖的臂膀，召唤出一道长长的阶梯，从平原通往宏伟神庙。姆维鲁带领这数千人拾级而上，直接从奈亚拉托提普巨大的腿间穿过。当人群通过时，这位贪婪的神祇会随机抓起一群邪教徒；如果他们能取悦他，他会将他们挤扁或吃掉；如果他们让他失望了，他会把他们推开，将他们丢到一边或直接让他们摔在地上（有的邪教徒可能会存活下来，但大部分就摔死了）。

拾级而上进入神庙

如果调查员随着邪教徒一起涌上楼梯，每个人都必须进行**幸运**检定：失败者必须进行**闪避**检定，仍旧失败则会被神灵抓起来。被抓起来的人需要再次进行**幸运**检定：失败者被邪神丢入其贪婪的嘴中；成功者被邪神嫌弃，然后丢回地面，因坠落受到3D6点伤害（成功进行**跳跃**检定可以使伤害减半）。

机智的调查员会选择等待。在所有邪教徒都走过他的身旁之后，奈亚拉托提普闪烁着消失了，化成一阵黑风，从山野间疾驰而过。虽然调查员看不到，但今夜，死亡与毁灭将在这片土地上肆虐，撕裂村庄与居民。

此时，调查员可以沿着巨大的阶梯前往神庙，不会受到注意和阻碍。这个时刻如此激动人心，伟大的仪式即将开始。即使他们还穿着衣服，也没人会问讯调查员；而如果他们脱掉衣服的话，那就更毫无疑问是属于这场“狂欢”的人。一直爬到神庙入口的过程让人筋疲力尽，无论是通过实体的通道还是通过魔法的阶梯。大概过了一小时后，邪教徒们挤满了神庙，相互推搡拥挤以尽可能靠近。时而会有大意的邪教徒因推挤而从无护栏的阶梯两侧滑落，就仿佛一个小孩玩具似的掉进夜空中，越变越小，伴随着濒死的尖叫声，无人在意也无人惋惜。神庙里的恸哭声与朦胧的魔法景象吸引了外面所有人的注意，因为海帕蒂亚·马斯特斯将要诞下邪恶神祇的子嗣。

降生

接下来的一小时里，近200名受害者在石祭坛上被斩首、残害、砍成碎块，然后丢进那3个骇人的献祭深坑中，或是被一群群疯狂的邪教徒活活吃掉。姆维鲁淡漠地站在远处，等待祭坛充能完毕，最后，她举起双手，她的卫兵命令人群安静下来。一阵冰冷的死寂穿过人群。姆维鲁最后一次喊道：“Nyar shthan! Nyar gashanna!”同时围观人群期待地盯着海帕蒂亚·马斯特斯——她隆起的腹部上，那些恶毒的黄色眼睛开始发亮。海帕蒂亚的头再次发出一声痛苦到无以复加的尖叫，然后爆裂了；看到这一幕的人需要进行**理智**检定（0/1D3 理智损失）。

血肉模糊的碎块飞舞在空中，溅射到那些睁大眼睛的邪教徒身上，他们热切地抓住这些神圣的遗物。在他们的注视下，胞衣上出现了一条缝，然后裂开了。黏液沿着圣台的台阶倾泻而下。圣台之上，站着无限威严可怖的奈亚拉托提普之子。它蠕动滑向姆维鲁，沿途用触手缠住离自己最近的、地位无关紧要的邪教徒以进行出生后的首次进食。当看到子嗣降临后调查员应当进行**理智**检定（1D6/1D20 理智损失）；邪教徒们为眼前的景象欢呼雀跃，自发地唱起刺耳的赞美诗，向一切圣灵许以死亡与毁灭。当子嗣降生后，所有邪教徒载歌载舞，用猥亵的行为互相取乐，直到所有人筋疲力尽纷纷睡过去。鼓声隆隆响起，黑风呼号着横扫大地。周围数百英里内，



旋风摧毁村庄，地震毁坏桥梁和建筑，火灾肆虐森林，邪恶吞噬那些无辜者。关于这些灾难的消息花费数周才悉数传达首都。到那时，这些事件在人们看来似乎毫无关联，于是被认为是不幸的灾难，没有深究。人们举各种慈善活动来为受灾村民募捐。

如果调查员继续观察子嗣，会发现它开始闪光，然后变得越来越小，最终精确地复制了海帕蒂亚·马斯特斯的样貌。姆维鲁拥抱并亲吻了此种形态的子嗣，然后两人前往了姆维鲁的洞穴。黑风山隆隆作响，那段宏伟的阶梯消失了，神庙的入口合拢了。到目前来说，大部分邪教徒要么逃进了夜色中，要么因为筋疲力尽瘫倒在地。从现在起，子嗣要么在姆维鲁的洞穴，要么待在神庙。它目前的任务是不断练习，完善自身，以便可以完美执行1926年1月14日的伟大之门开启仪式。

如何展现降生仪式

降生仪式对反派来说是件头等大事；因此呈现这个事件时，守秘人应尽力让它令人感到惊异，强迫调查员随着不断出现的新情况而随机应变。如果调查员在仪式开始前没能做点什么，那对他们来说一切很可能太迟了。反应迅速的玩家团队可能会尝试在子嗣出生前解决它、姆维鲁或者海帕蒂亚，只要他们能靠得足够近——即便这类尝试要面临巨大的风险。奖励那些别出心裁的聪明想法，并确保至少有部分调查员有机会从这一系列混乱中逃脱。当然，事实上，调查员恐怕难以做出什么事情来影响这么宏大的一个庆典，而且他们还需要面对如此之多的敌人，这些事件很有可能给调查员的理智造成不可磨灭的影响。

在庆典中需要进行几次主要的理智检定。此外，依照调查员的行动可能还需要附加其他一些理智检定，毕竟他们目睹了五花八门的怪物、杀戮和残忍行径。因此有极大可能这里的一系列理智检定导致调查员疯狂发作。为了让玩家有机会避免陷入疯狂，同时也不至于让理智检定显得司空见惯，建议守秘人将理智检定留给那些刻骨铭心的恐怖时刻，同时将这类检定的数量限制在2-3次。毕竟，如果所有调查员都陷入了永久疯狂，那这场战役实际上也就宣告结束了——如果你希望带大家将战役进行到完整的结局的话，这种情况必然是要避免的！

混杂在大队人群、黑暗和混乱中，调查员非常容易彼此走散。当有调查员理智检定失败时，守秘人可以安排其进行不由自主的行动。这种行为可能引起一段时间的迷失方向，从而导致该调查员消失在同伴视野外。

陷入疯狂的调查员很有可能会遭受长期的疯狂发作影响（详见**表8：疯狂发作-总结症状**，第159页，《克苏鲁的呼唤规则书》）。发作的症状可能是身心失调，引起短暂的失明，这可能会避免后面的理智检定。或者是疯狂发作导致调查员在仪式结束后才回过神来——同样，避开了后面的理智检定；调查员事后才醒过来，发现浑身都是血迹，伤痕和淤肿，但至少还活着，可以继续游戏。每位调查员对于事件的反应（自愿或非自愿）都非常难以预测；作为守秘人，要接受混乱，同时在适当的时机利用理智规则来分隔和迷惑调查员。这种对理智规则的应用同样也是一种技巧手段，可以将调查员暴露在恐怖之中同时确保他们能存活下来。

庆典中有许多机会可以为玩家制造出激动有趣的场景：不断路过的成群邪教徒，夏塔克鸟从空中突然俯冲下来搜寻更多的祭品，在附近的丛林寻找更好的隐蔽，蚂蚁爬在调查员的腿上，等等等等。全部焦点都集中在仪式上，调查员很有可能要么插手其中，要么躲在一旁不进行太多作为。躲藏起来的调查员很有可能在这个夜晚幸存下来（至少肉体完好，姑且不论精神）。那些引起注意的调查员大概会面临成群的怪物和邪教徒，但应该给他们一个成功逃进黑夜或混进人群中的机会。



将仪式情节通俗化

降生仪式是一个绝佳的桥段，充满了怪物和混乱。在通俗模式中，英雄们可以选择迎难而上采取行动。这里有许多非常强大的敌人，所以即使是通俗英雄也可能会遭遇惨败的结局——但如果幸运眷顾，这将会是一个真正令人难忘的场景！“避免死亡”规则可能会派上用场，让英雄们从这场人间惨剧中幸存下来——不过要付出惨重的代价。另一方面，一两名英雄做出“光荣的牺牲”会让冒险更加具有史诗色彩。



结局

让幸存下来的调查员设法返回内罗毕或者沿途某个村庄——例如恩度伏村——照顾受伤同伴直到他们康复，可以再次踏上征程。有些调查员可能会试图让当局相信他们的故事，但谁会愿意听呢？"这些家伙显然经历了一场地狱般的浩劫，但他们无疑处在精神错乱状态。或许去医院住几天能让他们感觉好一些。"乔斯通·肯雅塔和老邦达日可能会相信调查员，但他们也无法说服整个殖民地的人们。

如果有办法扰乱或者阻止了降生仪式，姆维鲁的邪教徒很可能正在追杀他们。如果教派逼近，肯雅塔和邦达日都有办法帮助调查员躲藏以及逃离肯尼亚。不过，如果黑风山的事件的结局对调查员而言不够理想，那守秘人可以让邦达日或者肯雅塔招募一队本地人，跟随勇敢的调查员的道路，继续他们的事业。如果有需要的话，招募来的人也可以作为合适的替补调查员。

如果本章也是你的整个战役的大结局，那希望调查员们已经成功阻止伟大之门的开启，详见**大结局**一章。



奖励

当离开肯尼亚时，允许玩家进行调查员成长（详见**奖励**，第162页，美国）。此外，幸存的调查员将获得如下奖励或惩罚。

- 如果击败了姆维鲁，给予每位调查员：+1D6点理智值。
- 如果击败了坦·考尔，给予每位调查员：+1D4点理智值。
- 从黑风山解救了至少半数被囚禁的受害者：+1D4点理智值。
- 消灭了奈亚拉托提普的子嗣/成功阻止其降生：+1D8点理智值。
- 在奈亚拉托提普的子嗣存活的情况下逃离肯尼亚：-1D8点理智值。
- 从未采取直接行动阻止无辜的被囚禁者遭到杀害：-1D4点理智值。
- 击败神话怪物：恐怖猎手：+1D10点理智值；夏塔克鸟：+1D6点理智值（总共）；古革巨人（不可貌相的那个谁）：+1D8点理智值。

击败神祇：肯尼亚

调查员不太可能击败血舌化身的奈亚拉托提普；但如果他们想方设法做到了，因此带来的理智值奖励（+1D20点理智值）十有八九也会被抵消，因为奈亚拉托提普消失前会变成更加恐怖的形态（1D10/1D100 理智损失）。

通俗调整：奖励

除了常规的奖励外，守秘人可以为完成肯尼亚章节而奖励通俗英雄们1D10点幸运值。

人物与怪物：肯尼亚

此处集合了全部数据资料，以便守秘人可以单独复制或打印出这些纸页作为进行本章游戏时的便携参考。NPC，怪物和其他生物都按照其种类或者显著特征进行了分组。

提示：部分NPC给出了备用的战斗能力资料，和为通俗克苏鲁游戏准备的能力。

盟友或中立角色

阿哈·辛格，64岁，*艺术品商人，出口商*

STR 40	CON 60	SIZ 40	DEX 65	INT 75
APP 55	POW 45	EDU 65	SAN 45	HP 10
DB: -1	Build: -1	Move: 5	MP: 9	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　30%（15/6），伤害 1D3-1

闪避　30%（15/6）

技能

会计 65%，信用评级 55%，话术 75%，聆听45%，说服 65%，心理学 50%，侦查 35%

语言

英语55%，印度斯坦语65%，基库尤语15%，旁遮普语65%，斯瓦希里语35%

娜塔莉·斯迈斯-福布斯，48岁，*内罗毕星报发行商*

STR 30	CON 40	SIZ 35	DEX 55	INT 70
APP 60	POW 65	EDU 70	SAN 65	HP 7
DB: -1	Build: -1	Move: 7	MP: 13	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　30%（15/6），伤害 1D3-1

闪避　30%（15/6）

通俗调整：天赋

灵能觉醒：灵媒60%。如果调查员希望运用这一能力，她可以接触艾迪科特上校已故的家人的灵魂，或者死去的调查员的灵魂（或者之前的同伴，详见**降灵会**，第213页，英格兰）。

技能

会计50%，艺术/手艺（编辑）70%，艺术/手艺（印刷）40%，取悦45%，信用评级85%，汽车驾驶30%，话术55%，历史45%，恐吓35%，法律25%，说服50%，心理学25%，骑术50%，侦查45%

语言

英语80%，斯瓦希里语50%

“钉子”伯特伦·尼尔森，36岁，*雇佣兵*

STR 75	CON 65	SIZ 75	DEX 65	INT 55
APP 35	POW 30	EDU 20	SAN 20	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 6	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　70%（35/14），伤害 1D3+1D4
　　或短刀 1D4+2+1D4

小型棍棒　70%（35/14），伤害 1D6+1D4

.303 李-恩菲尔德步枪　55%（27/11），伤害 2D6+4

20号霰弹枪（双管）　55%（27/11），伤害 2D6/1D6/1D3

闪避　65%（32/13）

技能

冲动行事 55%，攀爬 55%，信用评级 43%，爆破 25%，电气维修15%，话术 20%，跳跃40%，聆听 25%，机械维修 40%，侦查 50%，潜行 60%，游泳 35%，投掷 35%

语言

英语 45%，基库尤语 18%，卢奥族语 19%，马赛族语 15%，南迪族语 10%，斯瓦西里语 25%

通俗调整：天赋

快速愈合：自然回复增加至每日3HP。

专注打击：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰（数值取决于所用武器）。

阿哈·辛格的雇佣打手，戏份均等的暴徒

	印度人	非洲人	爱尔兰人	阿拉伯人
STR	70	80	75	75
CON	65	60	70	90
SIZ	70	70	65	55
DEX	70	65	60	55
INT	50	55	55	70
APP	45	50	65	50
POW	60	50	50	55
EDU	25	25	40	30
SAN	60	50	50	55
HP	13	13	13	14
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Build	1	1	1	1
Move	8	8	8	9
MP	12	10	10	11

幸运：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 55%（27/11），伤害 1D3+1D4

包革金属棒/中型刀具 55% (27/11)，伤害 1D4+2+1D4

闪避 50%（25/10）

技能

攀爬 60%，话术 25%，跳跃 45%，聆听 45%，心理学 40%，侦查 55%，潜行 50%，投掷 55%

语言

多种多样，可以认为有阿拉伯语 35%，英语 35%，印度斯坦语 35%，斯瓦希里语 35%

乔斯通·肯雅塔，32岁，*政治活动家*

STR 70	CON 65	SIZ 70	DEX 50	INT 85
APP 65	POW 90	EDU 70	SAN 90	HP 13
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 18	Luck: 90

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 30%（15/5），伤害 1D3+1D4

闪避 50%（25/10）

技能

取悦 60%，信用评级 42%，克苏鲁神话 05%，历史 70%，法律 65%，图书馆使用 45%，神秘学 15%，说服 80%

语言

英语 70%，基库尤语 80%，卢奥族语 35%，斯瓦希里语 60%

通俗调整：适合乔斯通·肯雅塔的选项？

乔斯通·肯雅塔是一位真实存在的历史人物，所以，看起来不太适合将他转换为一名通俗模式下的动作英雄。无论如何，他有非常高的幸运值，应该足够让他平平安安了。

内维尔·杰尔敏，31岁，*律师，古怪的家伙*

STR 40	CON 30	SIZ 50	DEX 40	INT 65
APP 50	POW 50	EDU 80	SAN 25	HP 8
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 10	Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 35%（17/7），伤害 1D3

闪避 30%（15/6）

技能

人类学 25%，考古学 35%，信用评级 64%，克苏鲁神话 03%，话术 45%，历史 20%，法律 35%，图书馆使用 45%，神秘学 15%，说服 40%，骑术 50%

语言

英语 80%，斯瓦希里语 70%

霍拉斯·斯塔雷特医生，61岁，*圣公会教区长，医学博士*

STR 30	CON 60	SIZ 50	DEX 60	INT 65
APP 45	POW 25	EDU 90	SAN 25	HP 11
DB: -1	Build: -1	Move: 5	MP: 5	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 25%（12/5），伤害 1D3-1

闪避 30%（15/6）

技能

人类学 10%，信用评级 53%，汽车驾驶 15%，急救 95%，历史 50%，法律 25%，知识（基督教）60%，医学 55%，说服 60%，心理学 20%，科学（化学） 40%，科学（药剂学） 35%，侦查 40%

语言

英语 90%，斯瓦希里语 50%

萨姆·玛瑞加，53岁，*园丁和民族主义者*

STR 80	CON 75	SIZ 90	DEX 65	INT 65
APP 65	POW 85	EDU 20	SAN 85	HP 16
DB: +1D6	Build: 2	Move: 5	MP: 17	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 60%（30/12），伤害 1D3+1D6 或中型刀具 1D4+2+1D6

园艺铁铲 60%（30/12），伤害 1D8+1D6

闪避 55%（17/7）

技能

艺术/手艺（唱歌） 50%，攀爬 70%，信用评级 34%，克苏鲁神话 10%，急救 60%，聆听 65%，博物学 70%，神秘学 25%，说服 50%，心理学 65%，潜行 40%，游泳 50%，追踪 80%，投掷 70%

语言

英语 35%，基库尤语 65%，卢奥族语 35%，斯瓦希里语 50%

通俗调整：天赋

明察秋毫：进行侦查检定时可以获得一颗奖励骰。

处变不惊：不会遭遇突袭。

老邦达日，80岁，*年长的部族法师*

STR 15	CON 90	SIZ 35	DEX 60	INT 65
APP 70	POW 125	EDU 75	SAN 50	HP 12
DB：-2	Build：-2	Move：3	MP：25	Luck：90

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 20%（10/4），伤害 1D3-2

闪避 30%（15/6）

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：2

斗殴 60%（30/12），伤害 1D3（无视来自DB的减值）

闪避 80%（40/16）

通俗调整：天赋

灵能觉醒：心灵感知 70%，可以感知到无生命物体间所存在的情感联系。

钢铁意志：进行POW检定时可以获得一颗奖励骰。

技能

克苏鲁神话 45%，预示未来 90%，聆听 75%，医学 40%，神秘学 80%，说服 65%，心理学 80%，像看到今日一样看到过去 80%，潜行 65%，侦查75%，追踪 50%，穿越到其他存在位面 80%

语言

英语 24%，基库尤语 85%，斯瓦希里语 55%

法术

魔鬼逐出术*，动物号令法*，凡尘平静法*，治愈法*，彼端之旅*，尼安贝的魔力*，失物寻找法*，和其他守秘人认为合适的法术。

*见附录B：法术

奥考姆，23岁，*邦达日的助手*

STR 75	CON 60	SIZ 55	DEX 80	INT 75
APP 75	POW 65	EDU 55	SAN 65	HP 11
DB: +1D4	Build: 1	Move: 9	MP: 13	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　　50%（25/10），伤害 1D3+1D4

闪避　　50%（25/10）

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　　80%（40/16），伤害 1D3+1D4

闪避　　70%（35/14）

通俗调整：天赋

语言学家：可以识别出听到的（或看到的）是哪一种语言；进行语言技能检定时可以获得一颗奖励骰。

处变不惊：不会遭遇突袭。

技能

取悦 40%，克苏鲁神话 15%，神秘学 40%，心理学 70%，潜行 65%，侦查 60%，追踪 60%

语言

英语 60%，基库尤语 70%，斯瓦希里语 50%

非洲动物

以下列出了一些可能给调查员造成麻烦的野生动物的通用数据。

丛林野猪&非洲野猪

STR 55	CON 65	SIZ 55	DEX 35	POW 35
HP 12	DB: 0	Build: 0	Move: 10	

战斗数据

每轮攻击次数：1（踢，咬或者撞击）

格斗　　40%（20/8），伤害 1D3

顶击　　40%（20/8），伤害 1D8

闪避　　20%（10/4）

技能

嗅出敌人 50%

护甲：3点毛发、皮毛或肌肉护甲。

非洲象

STR 275	CON 130	SIZ 315	DEX 50	POW 65
HP 44	DB: +6D6	Build: 7	Move: 10	

战斗数据

每轮攻击次数：1（撞击，践踏，踢）

格斗　　50%（25/10），伤害 4D6+6D6

象鼻卷握（战技）　　50%（25/10），被举起/固定住

臀部坐击　　50%（25/10），伤害 8D6+6D6

象牙刺击　　50%（25/10），伤害 6D6

闪避　　25%（12/5）

技能

聆听 80%，嗅到值得注意的东西 95%

护甲：8点皮肤护甲。

黑犀牛

STR 205	CON 100	SIZ 205	DEX 35	POW 50
HP 30	DB: +4D6	Build: 5	Move: 15	

战斗数据

每轮攻击次数：1（撞击，冲锋，践踏）

格斗　　50%（25/10），伤害 4D6

冲锋　　50%（25/10），伤害 1D10+4D6

践踏　　75%（37/15），伤害 3D10+4D6，用来对付被击倒的的敌人

闪避　　20%（10/4）

技能

被惹恼 70%，嗅到危险 60%

护甲：10点皮毛护甲。

敌人

姆维鲁的护卫，*精英邪教徒*

该数据可用于所有比较难缠的邪教徒，以及保护姆维鲁的邪教徒。

STR 85	CON 80	SIZ 80	DEX 80	INT 50
APP 50	POW 65	EDU 30	SAN 00	HP 16
DB: +1D6	Build: 2	Move: 8	MP：13	Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 60%（30/12），伤害 1D3+1D6
潘加砍刀 60%（30/12），伤害 1D8+1D6
非洲飞刀 55%(27/11),伤害 1D4+2+1D3，附加伤害 1D4†
棍棒 60%(30/12),伤害 1D8+1+1D6
矛 60%（30/12），伤害 1D8+1D6
弓箭 60%（30/12），伤害 1D6
闪避 45%（22/9）

†当移除该武器时会造成撕裂伤，可通过成功医学或困难急救检定来避免。

技能

艺术/手艺（唱歌） 25%，艺术/手艺（部族舞蹈） 55%，攀爬 65%，克苏鲁神话 14%，跳跃 70%，聆听 60%，心理学 45%，侦查 60%，潜行 70%，投掷 55%，追踪 85%

语言

可以流利使用其所属部族的语言，同时能大致了解使用基库尤语 40%，马赛族语 40%，南迪族语 40%，斯瓦希里语 30%

坦·考尔，45岁，*茶叶商，同时也是血舌代理人*

STR 40	CON 50	SIZ 45	DEX 75	INT 75
APP 60	POW 95	EDU 30	SAN 00	HP 9
DB: 0	Build: 0	Move: 7	MP: 19*	Luck: 50

最多可拥有30点额外的魔法值——详见坦的戒指**，第653页，附录D：神话造物。*

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 50%（25/10），伤害 1D3 或匕首 1D4
棍棒 50%（25/10），伤害 1D8+1
闪避 60%（30/12）

通俗调整：天赋

铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中受到的5点伤害。

伪装大师：使用乔装技能时，可以花费10点幸运获得一个奖励骰。

技能

会计 35%，国际象棋 50%，攀爬 50%，信用评级 25%，克苏鲁神话 19%，乔装 50%，话术 35%，恐吓 70%，跳跃 50%，聆听 55%，说服 75%，心理学 20%，科学（药剂学） 35%，潜行 65%，侦查 35%，投掷 35%

语言

汉语 20%，英语 35%，印度斯坦语 35%，基库尤语 15%，旁遮普语 65%，斯瓦希里语 35%

法术：小蠕行者（奈亚拉托提普）通神术，轰盲术*，炎之精召唤/束缚术。

见附录B：法术**；考尔可以使用一次该法术，但会对她的身体造成伤害，因为她缺少所需的魔法值。*

阿夫塔·辛格，19岁，*坦·考尔的外甥*

STR 60	CON 70	SIZ 55	DEX 85	INT 55
APP 80	POW 35	EDU 35	SAN 35	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 7	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 50%（25/10），伤害 1D3 或匕首 1D4
闪避 70%（35/14）

技能

取悦 60%，国际象棋 70%，攀爬 40%，信用评级 15%，话术25%，跳跃 40%，聆听 55%，心理学 20%，潜行 85%，侦查 55%，投掷 60%

语言

英语 45%，印度斯坦语 55%，基库尤语 10%，旁遮普语 55%，斯瓦希里语 35%

通俗调整：天赋

遁入暗影：进行潜行检定时可降低一级检定难度或获得奖励骰（由守秘人决定），同时，如果当前未被察觉，则可以在其所处位置被发现前进行两次突袭。

耐力卓绝：当进行CON检定时获得一颗奖励骰（包括在追逐场景中决定MOV的情况）。

普通血舌教徒（肯尼亚），各类暴徒

该数据可用于不是那么强大的邪教徒；精英邪教徒或难缠的家伙们的数据详见**姆维鲁的护卫**。

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	40	50	40	55	55	65	75	60
CON	35	50	45	80	70	60	50	70
SIZ	45	50	80	50	65	40	40	60
DEX	80	80	60	65	65	65	50	50
INT	55	55	50	40	45	25	40	65
APP	40	40	30	15	25	25	20	35
POW	45	45	30	35	30	25	45	40
EDU	25	30	15	20	20	30	35	25
SAN	00	00	00	00	00	00	00	00
HP	8	10	9	13	13	10	9	13
DB	0	0	0	0	0	0	0	0
Build	0	0	0	0	0	0	0	0
Move	8	8	8	9	8	9	9	8

幸运：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　30%（15/6），伤害 1D3

潘加砍刀　30%（15/6），伤害 1D8

棍棒　30%（15/6），伤害 1D8+1

矛　40%（20/8），伤害 1D8

弓箭　40%（20/8），伤害 1D6

闪避 30%（15/6）

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　45%（22/9），伤害 1D3

潘加砍刀　45%（22/9），伤害 1D8

棍棒　45%（22/9），伤害 1D8+1

矛　55%（27/11），伤害 1D8

弓箭　55%（27/11），伤害 1D6

闪避　35%（17/7）

技能

艺术/手艺（唱歌）25%，艺术/手艺（部族舞蹈）45%，攀爬 60%，克苏鲁神话 10%，跳跃 60%，聆听 60%，心理学 40%，侦查 45%，潜行 60%，追踪 75%

语言

可以流利使用其所属部族的语言，同时能大致了解使用 基库尤语 40%，马赛族语 40%，南迪族语 40%，斯瓦希里语 30%

姆维鲁，26岁，*高阶女祭司*

STR 50	CON 100	SIZ 50	DEX 80	INT 85
APP 90	POW 95	EDU 75	SAN 00	HP 15
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 19	Luck: 90

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　50%（25/10），伤害 1D3 或匕首 1D4

潘加砍刀　50%（25/10），伤害 1D8

非洲飞刀　30%（15/6），伤害 1D4+2，附加伤害 1D4†

闪避　40%（20/8）

† 当移除该武器时会造成撕裂伤，可通过成功的医学或困难急救检定来避免。

技能

取悦 70%，克苏鲁神话 38%，攀爬 80%，乔装 80%，话术 70%，煽动狂热 95%，恐吓 55%，跳跃 60%，神秘学 50%，说服 80%，心理学 45%，潜行 95%，侦查 50%，投掷 40%

语言

英语 55%，基库尤语 90%，卢奥族语 58%，马赛族语 54%，南迪族语 58%，斯瓦希里语 95%

法术：动物束缚法*（包括：非洲矛蚁群，绿曼巴蛇，豹，非洲猴蛛和老鼠），克图格亚请神术，奈亚拉托提普通神术，西姆巴创造术*，支配术，尼约格萨之握，阿撒托斯的恐怖诅咒，哨子附魔术，犹格-索托斯之拳，蛇臂术*，精神震爆术，魔力吸取术*，梦境发送术*，枯萎术，拜亚基召唤/束缚术，恐怖猎手召唤/束缚术，维瑞之印，以及其他守秘人希望的法术。

**见附录B：法术*



通俗调整：姆维鲁

姆维鲁是位重要的敌人，她大部分的力量都来自她掌握的各式各样的法术，要么消耗她储存在祭坛（黑风山）里的魔法值，要么如果她不在祭坛附近，则会呼唤奈亚拉托提普（通过她颈部佩戴的护符）为她灌注一股魔法值——当与护符建立联系时，她可以消耗10点幸运来回满自己的魔法值或生命值。

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：2

斗殴　80%（40/16），伤害 1D3 或匕首 1D4

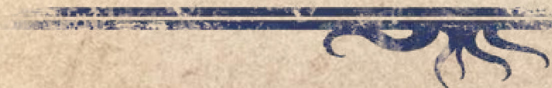
潘加砍刀　75%（37/15），伤害 1D8

闪避　80%（40/16）

通俗调整：天赋

伪装大师：进行乔装或技艺(表演)检定时，可以花费10点幸运来获得一个奖励骰；可以使用腹语；如果有人试图看穿伪装，其侦查或心理学检定提升为困难难度。

动如脱兔：在一整场战斗中，可以花费10点幸运来避免寡不敌众。



怪物

炎之精，两个种类

红色炎之精

STR —	CON 30	SIZ 01	DEX 60	INT 60
APP —	POW 75	EDU —	SAN —	HP 6
DB: —	Build: —	Move: 11*	MP: 15	Luck: —

蓝色炎之精

STR —	CON 40	SIZ 01	DEX 80	INT 60
APP —	POW 50	EDU —	SAN —	HP 8
DB: —	Build: —	Move: 11*	MP: 15	Luck: —

*飞行

战斗数据

每轮攻击次数：1（触及时造成热休克）

攻击方式：触及受害者（热休克）时造成2D6点伤害；如果目标通过了CON检定，则只受到一半伤害。能够点燃接触到的可燃物，受害者需要进行一次幸运检定来判断其衣物是否被点燃（每轮造成1D6点烧伤伤害，直到火焰熄灭）。

魔法吸取：在攻击的同时，炎之精会试图偷取目标的魔法值。进行POW检定对抗：如果炎之精获胜，它从受害者那里偷取1D10点魔法值；如果目标获胜，炎之精失去1点魔法值。所以，炎之精每次发动攻击时，进行两次掷骰——一次决定攻击造成的热休克伤害，另一次决定魔法值损失。

格斗	85%（42/17），伤害 2D6＋ 烧伤＋ 吸取魔法值
闪避	40%（20/8）

护甲：通常材料做成的武器无法对其造成伤害（刀，子弹等等）。每浇半加仑水可以对炎之精造成1点伤害；普通的手持灭火器可对它造成1D6点伤害，一大桶水造成1D3点伤害。其他东西也能起到作用，让调查员开动脑筋吧。

法术：无

理智损失：目睹炎之精损失0/1D6点理智。

不可貌相的那个谁（怪物形态）

与普通变色龙有着明显不同的是，“小谁”可以变成一个古革巨人般的怪物：有常人的两倍高，两条前肢各延伸出两条臂膀，每条都带着利爪，头颅中央还有一张竖直的大嘴，里面伸出一条可以又长又粗的舌头。

STR 225	CON 140	SIZ 285	DEX 55	INT 65
APP —	POW 50	EDU —	SAN —	HP 42
DB: +5D6	Build: 6	Move: 10	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2或1（拳击，碾压，或1次粘舌鞭笞）

粘舌鞭笞（战技）：“小谁”那条长而且粘的卷舌可以进行猛击，范围40英尺（12米）。被舌头击中卷起会遭受额外1D6点伤害，这个行动花费一轮时间。目标有一次机会挣脱，需要通过极限难度的STR检定。下一轮，受害者会被拉进“小谁”的嘴里，吞吃入腹，直接死亡。因此，每次粘舌鞭笞攻击实际上需要2轮来完成。

斗殴	60%（30/12），伤害 1D6+5D6
粘舌鞭笞（战技）	90%（45/18），伤害 1D6，目标需要在被拉进双颚前通过极限难度的STR检定挣脱。
闪避	25%（12/5）

技能

找出那些“两条腿的苍蝇” 80%

护甲：8点毛皮护甲。

法术：无。

理智损失：目睹“小谁”损失1/1D8点理智。

奈亚拉托提普的子嗣（三种形态）

奈亚拉托提普的子嗣：海帕蒂亚·马斯特斯形态，32岁，*畸变的孕母*

在此情形下，子嗣未降生。在降生之前，如果海帕蒂亚·马斯特斯形态被杀死，半成型的怪物会从她的尸身上破体而出，变成子嗣的**父系形态**（使用相应数值）。要求调查员进行团体**幸运**检定：如果检定成功，由于早产的缘故，该子嗣的HP只有其完整HP的一半（持续1小时）。如果被杀死，子嗣永久死亡。

STR 45	CON 45	SIZ 200	DEX 05	INT 55
APP —	POW 40	EDU 75	SAN 00	HP 24
DB: +2D6	Build: 3	Move: 1	MP: 8	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　　20%（10/4），伤害 1D3+2D6（如果目标在攻击范围内）

闪避　　n/a

技能

艺术/手艺（摄影） 70%，取悦 55%，汽车驾驶 45%，侦查 40%

语言

英语 75%，法语 60%，德语 55%，意大利语 55%，西班牙语 60%

通俗调整：天赋

语言学家：可以识别出听到的（或看到的）是哪一种语言；进行语言技能检定时可以获得一颗奖励骰。

护甲：无

法术：无

理智损失：目睹海帕蒂亚·马斯特斯可怖的畸变形态损失1D3/2D10点理智。

奈亚拉托提普的子嗣：父系形态，*可怕的怪物*

在此形态下，人们一眼就能看出子嗣是个恐怖的怪物。

STR 200	CON 125	SIZ 220	DEX 50	INT 215
APP —	POW 250	EDU —	SAN —	HP 34*
DB: +4D6	Build: 5	Move: 9	MP: 50	Luck: —

**如果团体幸运检定成功：由于海帕蒂亚·马斯特斯死亡而"出生"的子嗣只有一半HP（17）。*

战斗数据

每轮攻击次数：5或1（捶打，抽打，眼部射线和/或猩红触手之握，或1次重碾）。

攻击方式：子嗣的触手可以挥打，捶打和抽打，同时爪子可以撕扯目标。

眼部射线：只有它的左眼可以发出射线（从面向子嗣的方向看）。放出的这种射线看起来就像喷射出液体，当其迸发出来时污秽的能量滴落下来，一边喷涌一边蒸发。这股能量略带粉色，射程为30英尺（9米），造成1D10点伤害。

猩红触手之握（战技）：抓握，造成1D10点伤害，下一轮会将受害者举起束缚在子嗣那些可怕的、不断吮吸的胃袋上。当被束缚时，胃袋会吮吸骨上的血肉，在之后的每轮里造成2D10点伤害。从触手中挣脱需要通过极限难度的STR或DEX检定。

重碾：若使用该技能，那么这将是子嗣该轮的唯一攻击，对10英尺（3米）范围内的1D4个目标造成4D6点伤害+1D10点辐射灼烧伤害。

格斗　　80%（40/16），伤害 4D6

眼部射线　　50%（25/10），伤害 1D10，射程30英尺

触手之握（战技）　　80%（40/16），束缚时造成1D10点伤害；在接下来的回合里吮吸胃袋会自动造成伤害。

五只吮吸胃袋　　在使用猩红触手之握后自动成功，每轮造成2D10点伤害，直到受害者通过极限难度的STR 或 DEX检定挣脱。

重碾　　90%（45/18），伤害 4D6 + 1D10点辐射灼烧

闪避　　25%（12/5）

技能

聆听 30%，侦查 35%

护甲：2点胶状皮毛。

法术：奈亚拉托提普通神术（消耗1点魔法值）。

理智损失：目睹怪物形态的子嗣会损失1D6/1D20点理智。

奈亚拉托提普的子嗣：母系形态，30岁，*形似海帕蒂亚·马斯特斯*

在该形态下，马斯特斯看起来更加美丽而且永不老去。

STR 45	CON 95	SIZ 50	DEX 75	INT 215
APP 100	POW 250	EDU —	SAN —	HP 14
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 50	Luck: 50

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	60%（30/12），伤害 1D4
钝头剑（开刃）	65%（32/13），伤害 1D6
闪避	40%（20/8）

通俗调整：天赋

遁入暗影：进行潜行检定时可降低一级检定难度或获得一颗奖励骰（由守秘人决定），同时，如果当前未被察觉则可以在其所处位置被发现前进行两次突袭。

耐力卓绝：当进行CON检定时获得一颗奖励骰（包括在追逐场景中决定MOV的情况）。

技能

攀爬 80%，恐吓 90%，跳跃 70%，聆听 40%，说服 35%，侦查 60%，潜行 50%，投掷 45%

语言

英语 75%，基库尤语 75%

护甲：无。

法术：守秘人可以为子嗣选择法术。法术种类应随着子嗣诞生的时间长度而变化，从诞生第一个月后起，每月习得一个新法术。

理智损失：无。

血舌，*奈亚拉托提普的化身*

血舌是一个凶恶的黑色类人形怪物；有着三条腿和一对带爪双臂，取代其头部的是一条巨大的血红色触手。可以将奈亚拉托提普的这一化身视为狂怒与杀戮的象征。

STR 400	CON 250	SIZ 450	DEX 95	INT 430
APP —	POW 500	EDU —	SAN —	HP 70
DB: +10D6	Build: 11	Move: 16	MP: 100	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：每个目标1次，可攻击35英尺（9米）范围内的所有目标（使用碾压，撕裂，拍击）

攻击方式：它的手可以抓住并挤扁受害者，或者用尖利巨爪撕碎他们，同时它面部的触手可以进行拍击和碾压。

怒嚎：一阵令人毛骨悚然的嚎叫，会对任何听到者造成1点理智损失。血舌每轮可以怒嚎一次。

格斗	85%（42/17），伤害 1D6+10D6
爪击	85%（42/17），伤害 3D6+10D6
面部触手	85%（42/17），伤害 10D6
怒嚎	自动成功，对所有听到声音的目标造成1点理智损失。

护甲：无，但如果HP降低到0它会倒在地上，改变形态（总是会变成更怪异可怕的形态，使目击者进一步损失1D10/1D100点理智值），然后飞入星界。

法术：奈亚拉托提普知晓所有神话法术；它可以召唤各种怪物，所召唤的怪物每具有5点POW消耗1点魔法值；它可以仅花费1点魔法值来召唤夏塔克鸟、恐怖猎手或外神仆役。

理智损失：目睹血舌化身需要损失1D10/1D100点理智。



第六章 澳大利亚

我匍匐在地抓住澳大利亚沙漠里的沙砾。在我身旁，喧闹的风尖叫着。我从来都未曾在其它地方听说过这种情况。身上的衣服已被扯做片片碎布，而露出来的身体上则全是大片大片的瘀肿和擦伤。完整的意识恢复得相当缓慢，我也说不出是在什么时候这场精神错乱的噩梦退去了，真正清晰的记忆又回来了。

—H. P. 洛夫克拉夫特，《超越时间之影》

在本章中，调查员将前往澳大利亚沙漠深处的诡异废墟。他们的这次远行将充满危险，其中相当一部分出自那些他们亲手做出的抉择。

多条线索将调查员引向黑德兰港、坎卡杰里以及澳大利亚西部炎热干燥的内陆地区，罗伯特·休斯顿正在那里研究一座古老的伊斯地下城市。休斯顿已经通过抢掠这座外星种族居住的城市有了很多发现，并将他的成果寄往了上海和伦敦。（收件者分别为奥布里·彭赫爵士与爱德华·加维根）。

寻踪觅迹

如果调查员选择在美国章节结束后直接前往澳大利亚，或是在这两章之间只插入了中国章节，那么他们一定拜访过密斯卡托尼克大学的考尔斯教授（**与安东尼·考尔斯教授见面**，第136页，美国），因此也肯定看过麦克维尔遗产执行人罗伯特·麦肯齐送去的四张照片底片（**卡莱尔文档：美国#15**）。

然而即便调查员从未见过亚瑟·麦克维尔制作的底片，他们也可能会追随其他调查线索到达伟大种族之城。若调查员去过上海，或者更重要的是去过灰龙岛，那他们也许已经发现了罗伯特·休斯顿发给奥布里爵士的电报（**卡莱尔文档：中国#11**），这将暗示出休斯顿身在澳大利亚。调查员也有无数机会得到线索，发现与澳大利亚地址往来、尤其是与伦道夫船运公司往来的货物（见**彭赫基金会**，第196页；**亨森工造**，第262页；及**米斯尔宅**，第269页，英格兰；**保险柜**，第347页，埃及；与**何方的办公室**，第554页，中国）。很显然，一个教团正在澳大利亚活动，并且罗伯特·休斯顿很有可能也涉身其中。

或许最为神秘的方式是，调查员可能已在埃及曲折金字塔（**半球地图**，第366页，埃及）看到了地图，上面以红宝石标志着西澳大利亚的一个地点，意味着这里非常重要。仅凭这一条线索调查员就足以被吸引至澳大利亚的大沙沙漠。

卡莱尔探险队在澳大利亚做了什么

卡莱尔探险队从未全员共同踏上过澳大利亚的土地。在奈亚拉托提普的安排下，罗伯特·休斯顿于1920年的某时抵达澳大利亚，并开始着手确定伊斯城市的位置。杰克·布雷迪和罗杰·卡莱尔在逃离肯尼亚后于1919年8月造访珀斯，但没停留多久，在此期间他们通过染发和伪装保持着低调。

杰克逊·埃利亚斯在澳大利亚

杰克逊·埃利亚斯没有发现或研究过指向澳大利亚的线索。因此他没有访问过这个国家，也没察觉到罗伯特·休斯顿的行踪。如果他还活着，或许很快就能找到了。

澳大利亚事件时间轴

1920	罗伯特·休斯顿抵达澳大利亚。
1921	亚瑟·麦克维尔发现了巨型雕刻石块（伊斯城市存在过的证据）。
1921	罗伯特·休斯顿开始对澳大利亚西部的地下城市进行发掘。
1922	比尔·巴克利最后一次在坎卡杰里被目击。
1925	（一月）考尔斯教授在密斯卡托尼克大学。 （十月）考尔斯回到了悉尼的家中。

进行本章游戏

在与你的玩家进行这一章节的游戏之前，希望守秘人阅读或回顾一下H·P·洛夫克拉夫特的作品《超越时间之影》，本节大部分内容都建立在这个故事的基础上。

到达澳大利亚后主要的情节都与搜集信息有关，这取决于调查员去了哪里（**造访五座城市**，第461页）。每个地点都会提供一些线索驱使着调查员前往**黑德兰港**（第466页）和**坎卡杰里**（第467页），然后去**大沙沙漠**（第477页）寻找伟大种族伊斯的城市遗址（**沙下之城**，第486页）。

一些NPC（安东尼和艾娃·考尔斯还有大卫·道奇）可能会伴着调查员走完这整个章节的旅程。这些角色也可以分配给玩家使用，或许他们会想用这些人替换自己退休或是已故的角色卡。考尔斯的详细资料出现在美国章节（**人物与怪物：美国**，第162页），大卫·道奇的则在本章第509页。

调查员在本篇中将遭遇一个支线模组、也是一则某种意义上风格比较传统的鬼故事，其名为**巴克利的鬼魂**（第471页），它与主线情节联系不大。

通俗调整

不管守秘人是打算进行经典还是通俗战役，都不妨去看看费雪小姐探案集（Every Cloud Productions，2012-2015）。尽管这部剧并非以恐怖为基调，但它提供了爵士时代澳洲墨尔本和更多农村地区的住房、交通、服装以及通讯交流方式的视觉参考。

本章节奏可能会有所转变，随着英雄们接近他们的最终目的地逐渐加快。守秘人可选择在英雄们越过这片辽阔大陆的时候以最快速度进行旅程，以节省时间。在通俗模式中可以将罗伯特·休斯顿扮演成一个疯狂自大的邪教领袖；一个《黑暗之心》（约瑟夫·康拉德）中的库尔兹与詹姆斯·邦德系列反派的结合体。

本章真正的通俗冲突场景发生在遥远沙漠中的地下城市里。单单一只飞水螅或许就能为一队经典模式下的调查员画上句号，不过通俗模式的英雄们可能会享受与这些恐怖存在展开一场戏剧性战斗。

抵达澳大利亚

20世纪20年代并没有往来于澳大利亚的飞机航线，这意味着水路实际上是登上这片大陆的唯一方式。飞机首次飞越太平洋的时间是1928年；第一班从澳大利亚直飞英国的航班则于1936年出现。来往于澳英间的普通航空邮件服务始于1934年，1937年才连接到美国。从欧洲或美国来的海上邮件需要六周到三个月的时间，不过从19世纪70年代起有线电报就已经将澳大利亚与世界连接起来了。从欧洲来的船只往往会先抵达弗里曼特尔（港口城市，距珀斯不远），然后沿着海岸线停靠在墨尔本，再接着是悉尼。从太平洋来的船则取道东海岸，以布里斯班和悉尼作为主要停靠港。

从美国出发：调查员很有可能会取道英国；横渡大西洋，在利物浦或者南安普顿搭乘开往澳大利亚的船。他们还可以从旧金山乘船前往日本或者菲律宾，根据他们的路线和客运公司不同接下来可能会去中国，再选一条定期航线下行至澳大利亚（见下文，**从中国出发**）。

从欧洲出发：到1914年时，有六家大公司（包括蓝烟囱轮船公司、东方蒸汽航海公司，半岛东方轮船公司和白星航运公司）提供英格兰至澳大利亚的旅行服务。澳大利亚到欧洲最常见的路线是取道苏伊士运河。多数游轮停泊于墨尔本、悉尼和布里斯班。澳大利亚联邦政府船运公司有15艘二手英国不定期货轮，主要用于将澳大利亚的小麦和羊毛从本土出口至欧洲与美国，这些船能为绝望的调查员带来一场不那么奢华的旅程。不然的话旅行者还可以搭乘从英格兰出发绕远路取道好望角的船。

从埃及出发：可以在苏伊士运河登上英格兰开往澳大利亚的轮船。

从中国出发：半岛东方轮船公司经营的船只定期从上海或香港启程经过日本驶向达尔文。调查员还可以选择乘坐澳大利亚东方航运公司的船从香港途经布里斯班和悉尼去往墨尔本。



上图：澳大利亚联邦地图

背景信息：澳大利亚

20世纪20年代的澳大利亚是一个建立在古老根基上的现代国家。这里的旅行时间与距离之广是以整片大陆为尺度的。澳洲大陆——特别是其西部三分之二的土地——是一片历史悠久且稳定的台地，因其包括小山般的独体巨岩在内的显著侵蚀地形而闻名。尽管大陆幅员辽阔，但居住于此的人们几乎都生活在东部、东南部以及西南部沿海那些狭窄肥沃的地带。

澳洲是最为干燥平坦、面积最小的大洲。它与美国大陆差不多一般大，但居民数却只有后者的一小部分——1925年时人口为600万，仅约为1776年英属美洲殖民地的两倍。在人口定居区域外，这片大陆四分之三的地方是内陆、灌木丛生的平原和似乎无穷无尽的草原。东部地区内一条荒凉的山脊，即大分水岭，从昆士兰北部延伸至塔斯马尼亚岛。而在北方则是星星点点的雨林覆盖于山脉的东坡之上。目光向南，悉尼西部的气候更加温和，那里桉树成林。再往南就到了澳大利亚阿尔卑斯

山脉，这个地方冬天经常下雪。许多河流奔向分水岭东部，滋养着肥沃的沿海地带。

澳洲西部的溪流流入一望无际的平原，最终消失在沙漠或盐湖中。越过山脉西麓后的土地可供耕作，但更靠近内陆的地区更干燥，定居者也愈少。这里可以看到巨大的牛羊场（牧场）。牧场用水靠的是由风车驱动打水的井，井洞深50至5000英尺（15-1500米）不等。牧场区域的另一边是澳大利亚贫瘠的心脏地区（被称作中心），很多幸存下来的澳洲土著在这一块游荡。中心内陆的景致多彩而令人生畏，充满了红沙、风棱石（卵石）平原、岩石山脉和多刺的丛生灌木。

此时的澳大利亚是英联邦的一个独立自治领，内部为联邦制结构。一直到1942年这里才有真正意义上的中央税收。自十九世纪末以来，西部地区（皮尔巴拉、金伯利和库尔加迪）的黄金大开采开辟了部分的内陆土地，寻找新牧草和市场的牧民们则穿越了更多地方。尽管如此，直至第二次世界大战后人们才对于澳大利亚西部和中部位于南回归线上的大片地域有所了解。

在那些白人定居者沿着海岸线迁入的，有许多澳大利亚土著家庭被赶出了自己的土地、送至目标安置点或被悲惨地消灭掉。自从库克首次自欧洲航海至此（1770）后，当地人口已减半至约17万人。十九世纪淘金热时不少中国人踏上澳洲大陆寻求生财的机会：他们要么在金矿工作，要么作为商人为勘探者提供服务。这促使1901年颁布严苛的排外法律（将非白人入境人数限制在几乎可忽略的范围内）的原因之一便是对"白人"人口数量被压倒所滋生的不必要的恐惧。

到20世纪20年代，澳洲已经有了六所大学，分别位于悉尼、墨尔本、阿德莱德、霍巴特、布里斯班和珀斯。此外，所有的主要城市都有技术及其他类型的学院，其中不少都是在第一次世界大战后兴建的。

20世纪20年代的澳大利亚是一片坎坷粗犷的土地。澳大利亚的荒诞异闻可能会为调查员带来不错的线索，人们在酒吧中边大口灌下上好的啤酒与烈酒边流传的寻常故事也是一样。进行本章的守秘人应参考遵循英国普通法和常识。澳大利亚当局并没有意识到在自己的管辖范围内存在着使用人牲的狂热崇拜，理由充分时将根据提供给他们的可信证据迅速采取行动。



澳大利亚的火器

携带枪支抵达澳大利亚的调查员需进行一次幸运检定：失败的话他们的包会受到检查，如果没有有效文件，被发现的火器就会被没收；一旦取得合适的许可证就可以将其取回。好心的守秘人可能会放弃这个检定以确保调查员对遭遇休斯顿和他的走狗们做好了"准备"。

1901年澳联邦成立后，每一个州都有不同的枪支法。在西澳大利亚州，直至1931年枪支管理法的颁布，对枪支的管制才有所进展。携带枪支者需要支付少量费用购买许可证，且16岁及以上者才有资格获取许可。若无正当理由不得在居民区携带和使用步枪、霰弹枪和手枪。土著人在任何情况下都需持有一张特殊证明。1925年，尽管其他人可以轻易取得许可证，"任何亚裔或非裔的外来者"却都会被禁止获得持枪许可。无证携带火器的处罚将是罚款10至20英镑（15至100美元）或六个月的监禁。

天气

澳洲大陆绝大部分地区都是半干旱区或沙漠，四散而居的土著部落在世代因袭的活动范围内游荡。沿北海岸线地区的气候变成了有季风雨的热带类型。大陆多数地区白天温度在夏天可攀升至43°C （100° F）以上，夜间温度则能低至冰点。澳大利亚北部地区属于亚热带，气候类似印度或苏丹，这里的降雨主要发生在单一的雨季。南部的维多利亚州和新南威尔士州更像加利福尼亚州或法国南部。此处的季节与北半球相反：夏季起自12月终于2月，秋季（澳洲叫autumn而非fall）是3月至5月，冬季6月到8月，春季则为9至11月。

澳大利亚的土著居民

澳大利亚土著是大约7万年前最早一批离开非洲的智人的后裔，他们在一段时间的旅行后到达了澳大利亚。当然，这片大陆幅员辽阔，到处居住有相当多的土著家族部落。

1788年，随着白人移民者的到来，情况发生了变化。20世纪20年代，各州政府设立了"土著保护委员会"来"照顾"原住民，教会和警察极大地影响了人们对待土著的方式。当时存在着明显的种族主义和种族隔离现象；白人政府认为把土著居民从他们的土地上赶去其他指定的（且不太理想的）地区这种行为很正当。多数土著人被（用铁链拴在一起，在警察的看守下步行）送往布道所，在基督长老会的控制下接受"教化"。儿童被当成了洗衣店的廉价劳动力或是富农家的女佣、农场田间的工人。这导致了许多家庭的破裂。即便是在撰写本文的当下，这类可怕事件的历史仍在逐渐浮出水面。



一名澳大利亚土著

澳洲土著在传统上有着与欧洲人大相径庭的观念。他们的信仰植根于所谓的"梦幻时期"，其神话与景观（如著名的乌鲁鲁巨石——后被白人定居者称为艾亚斯岩——和其他巨型岩石）及神灵相结合，提供的知识体系既包含实用层面（记录了食物和水的位置、贸易和迁徙的路线）又不乏精神层面。

20世纪20年代，澳大利亚南部和东部的土著很可能处于白人定居者的统治下，通常身处政府或教会主持的项目里。而在澳大利亚北部与西部，本地土著文化得以稳固地延续下来。

内部通讯

这里的邮件是陆运的，主要城市间的定期航空邮件服务在20世纪30年代才出现。电话在农村地区算是稀罕的东西，电报系统则遍布整片大陆。无线电在20世纪20年代来到这片大陆，从1923年开始建立了许多无线电台。新的内陆无线系统对于偏远地区的居民来说堪称福音。

在内陆地区，消息传播的速度取决于它的承载方式。陆上电报沿着北澳大利亚中央运行，形成了一个通信枢纽，但传递至沿线站点的信息以及信件和包裹都需要等候接收方自行领取。

在澳大利亚旅行

火车

在20世纪20年代，州际旅行的常用方式是火车。铁路蜿蜒于国界，主要分布于人口稠密的东南部。最新一条主干铁路线路于1917年开通，连接了珀斯和东部各州。然而，并非所有支线都已同时完工。1924年之前不存在从布里斯班到凯恩斯的直达车，而直到1929年铁轨才从南澳大利亚铺到北领地。墨尔本到悉尼需要将近18个小时，布里斯班到悉尼需23小时。

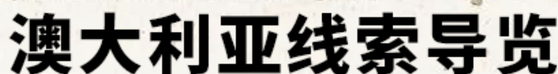
铁路的一大问题在于轨距的改变。火车轨道最初是由各州政府独立建造的，宽度各不相同，车厢和引擎亦然。因此旅客每到一个新州边境就必须换乘新列车。

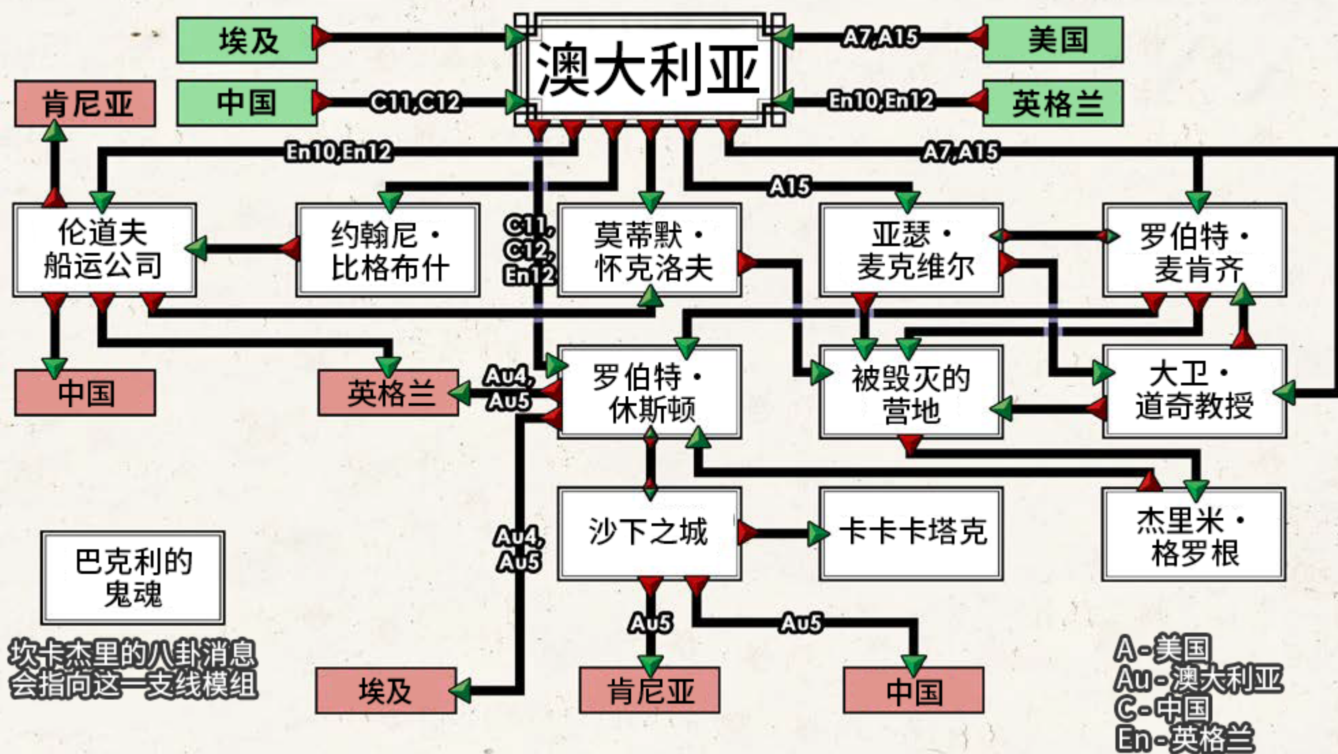
蒸汽船

旅行者除了火车还能选择蒸汽船。保护主义倾向的法律禁止非澳大利亚蒸汽船在州首府之间载客，因此各种本土公司得以蓬勃发展。这样的旅行通常不超过几天时间。蒸汽船在较小的沿海城镇停泊抛锚，由轻艇载客上下船。达尔文和德黑兰港依靠海路连接澳大利亚的其他地方。

汽车

澳大利亚人热衷于汽车。到20世纪20年代末，登记在册的汽车已有50万辆。这里路况很差；乡村道路尤其崎岖不平、坑坑洼洼、没有铺砌过，有的路只是低矮的





连线上标注的编号代表指向新地点或新人物的相关卡莱尔文档。如：C11=卡莱尔文档：中国#11。

灌木丛之中勉强可以辨认出来的小道。爆胎和故障相当常见，而服务站却几近不存在。随着20年代的发展，这种状况有所改善，道路委员会逐渐将偏僻路段进行了改造升级，但如果想要进行的旅程不仅仅是几英里的距离，则必须具备机械维修技能。汽油每加仑（4升）两先令。一辆新车至少要200英镑 （1，000美元），平均价格约为300英镑 （1，500美元）。

长途汽车在铁路网无法延伸到的地方行驶着；这些大马力的旅游车辆拖着一辆装满邮袋和行李的两轮拖车每天能走150英里（240公里）。

市区以外很少有供汽车行驶的道路。从达尔文到爱丽丝泉（北领地最靠近高速路的地方）之间仅有一条非常差的小路。选择搭乘汽车出行的调查员需要携带大量水、食物、露营装备、备件、卷扬机、缆绳、绳索、千斤顶、锯子、斧头、备用轮胎和许多备用内胎、杠杆（用来把陷在沙子或泥浆里的车子撬出）、轮胎补片和粘合剂，以及很多小桶装的汽油。

航空旅行

虽说在20世纪20年代乘飞机去澳大利亚几乎不可能，但在国内进行航空旅行倒是没问题。1922年，这里有30家公司提供包租飞机，昆士兰中部和人口稀少的西北部也都有定期航空服务。1925年，阿德莱德和悉尼之间的定期航班开始运营，其他航线也在慢慢跟进（比如1929年的珀斯-阿德莱德线）。如果赶时间的调查员钱包够鼓，他们可以租一架飞机飞往几乎任何地方。

旅行者注意事项

每个州的首府都有公共交通系统。所有的主要城镇都有电车——大部分是电力驱动的，也有一些是有轨电车。出租车也随处可见。这里也会使用渡船，尤其是在悉尼，渡船连接起了港湾的两侧。马车很常见——烘焙车、啤酒车、牛奶车、冰车等等——一直使用到了20世纪60年代。马的好处之中最突出的一点便是它们更容易挨家挨户地移动，而且可以学习路线，节省驾驶者的精力。在野外，马匹非常有用，但需要稳定的草料与水的供应。骆驼（以及它们来自阿富汗的驯养者）作为替代品被引进澳大利亚。骆驼一小时能跑近3英里（5公里）。



深入澳大利亚内陆探险需要周密的计划

当地邪教：沙蝠教派

罗伯特·休斯顿意识到奈亚拉托提普的化身之一夜魔形似澳大利亚土著梦幻时期神话中的沙蝠。沙蝠是自然之神彩虹蛇神的敌人，传说中它好似沙尘暴一般从空中的巨大洞穴里猛然腾出。马尔杜贾拉（一个澳大利亚土著部落）的原始洞穴中屹立着伟大种族之城，在他们的流传的神话里，这个黑色的形体被称为饥馑之翼，更东面的平杜比部落将其称作食面者。

澳大利亚土著居民长期以来对沙蝠的邪教感到恐惧，尽管这种崇拜在他们之间已经几乎绝迹，但现今它正被重新组织起来，并融入休斯顿自己崇拜夜魔的邪教中。休斯顿为邪教带来了新的活力和知识，有力地推动了它的复兴。

休斯顿倾向于从悉尼和墨尔本的贫民窟里招募（来自各种族的）教徒。他借鉴学院派心理学家桑代克的早期研究成果设计了一种巧妙的人格测试，由靠得住的助手执行，每位新教徒都必须通过测试。几百号沙蝠信徒现在已遍布澳大利亚。

休斯顿麾下的邪教徒抓住并献祭了几名从遥远西部的皮尔巴拉金矿被追赶至此的无辜澳大利亚土著。城市中的邪教谋杀以打磨过并嵌入了削尖钉子的桉木祭棍作为凶器。在大沙沙漠中的邪教徒持有的则是嵌了锥刺、蝙蝠牙和蝙蝠爪的棍棒。

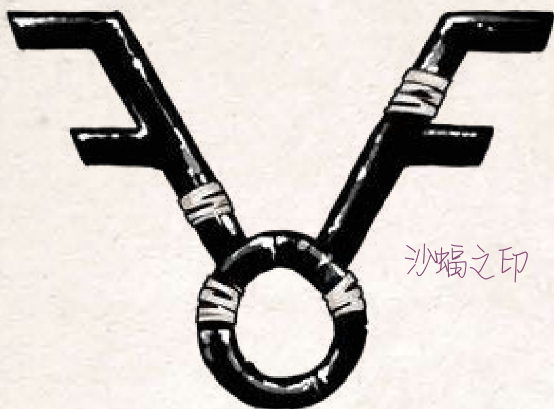
自命不凡的休斯顿是这个教派唯一的祭司，不过他培养出了一批侍祭，每个人都会些法术。在任何特定时间，悉尼和墨尔本都会各有1D3名侍祭，珀斯、黑德兰港和达尔文也各有一名侍祭。

普通沙蝠信徒一般是被招募的贫民窟居民，其与**沙蝠侍祭（高级信徒）**的信息都可以在**人物与怪物：澳大利亚**，第509页中找到。此外还提供了四个邪教徒小组用于伟大种族之城中的遭遇。



沙蝠之印

沙蝠侍祭通常会有教派的纹身。这个印记的设计简单粗糙，以便印到箱子上和刻在受害者身体上。其特征样式为一个圆圈，有蝙蝠状翅膀从中展开。



出场人物：澳大利亚

这一部分汇集了澳大利亚章节中的关键NPC以便守秘人查阅使用。下述的信息包括了背景故事、动机以及对情节的考量，而这些NPC的数据资料则可在本章末尾的**人物与怪物**：**澳大利亚**一节中找到。支线模组**巴克利的鬼魂**中的NPC背景资料则出现在对应模组中。

潜在盟友

大卫·道奇教授，46岁，*考古学副教授*

- **联系**：考尔斯教授可能会提到大卫·道奇教授住在他位于澳大利亚悉尼的家中（**与安东尼·考尔斯教授见面**，第136页，美国）。
- **联系**：行政人员可能会指引调查员去找大卫·道奇（**悉尼大学**，第462页）。

道奇教授是个单身汉，不久前才结束当前学期，期待着假期的到来。道奇是一个冲动而雄心勃勃的家伙，非常想搞清楚调查员所知之事以及他们来到澳大利亚的原因。一旦他听说沙漠中可能存在着一座未知的城市，就会抓住机会陪同调查员一起去那里，如果他们愿意带上他的话。道奇可以作为一名帮得上忙的替换玩家角色。他在西澳大利亚长大，对那里的土地和人民很熟悉。



- **形象描述**：中等身材和身高，深色头发。他的前臂上布满晒痕。
- **特质**：开朗乐观。
- **扮演建议**：只要调查员给他这个机会，道奇就会努力与他们同去。他并不在乎在这件事里插一脚会不会让他下学期迟到——发现一座失落的城市将使他声名鹊起、拿到终身教职，随便哪所大学都会愿意让他出任正教授。

罗伯特·B·F·麦肯齐，40岁，*采矿工程师*



- **联系**：考尔斯教授提到麦肯齐（**与安东尼·考尔斯教授见面**，第136页，美国）。
- **联系**：大卫·道奇可能会提供一封介绍信（**与大卫·道奇见面**，第461页）。

麦肯齐住在黑德兰港，他曾是亚瑟·麦克维尔的知己密友，也是亚瑟的遗产执行人，并且知晓麦克维尔在沙漠之中的发现。早在1921年，二人就计划对这片土地进行勘测，但由于麦克维尔辞世，这事便被搁置了。

麦肯齐可以提供支持帮助，为调查员跋涉前往沙漠安排物资和车辆。尽管他非常想一同前去，但手头的委托束缚住了他的脚步。他鼓励调查员多拍摄照片、多收集样本然后回去带给他。

- **形象描述**：衣冠楚楚的绅士；他的脸和胳膊都被严重晒黑了。
- **特质**：他在和自己眼中地位相当者交谈时显得富有魅力，但对他眼中那些不如自己的人表现得很高傲。
- **扮演建议**：如果调查员告诉麦肯齐说他们打算去内陆，他可以拍电报安排坎卡杰里的车辆与物资供给。

杰里米·格罗根，36岁，*疯狂的矿工与入梦者*

- **联系**：在被毁灭的营地会遇到此人（**遇见杰里米·格罗根**，第483页）。

格罗根曾是一名矿工，在目睹罗伯特·休斯顿（格罗根称其为卡弗）召唤出怪物后，他丧失了理智。从那时起他就一个人和一群野狗住在沙漠（被毁灭的营地）里。



格罗根是个饱经风霜、目光狂乱的人，他衣衫褴褛，很难说是怎么在如此恶劣的环境中生存下来的。他有时甚至敢挑战日光的刺激，直勾勾地盯着太阳，丝毫不怕这样做有可能让他失明。格罗根再也不会回归人性了，他将与自己的犬类朋友们一起在沙漠里度过余生。

尽管不自知，但格罗根是一名入梦者，能访问幻梦境。在无自觉的情况下他可以操纵现实并以某种方式在清醒世界中创造"事物"，例如一股泉水。有时，他的言语会误入梦地，提到他在狄拉斯-利恩（幻梦境地名）经常光顾的"远方旅社"。

- **形象描述**：一个憔悴、饱受日晒雨淋的人，头发蓬乱。
- **特质**：他说话断断续续，中间会隔着几秒或是几分钟的沉默，是个狡黠的家伙。
- **扮演建议**：格罗根畏惧着休斯顿及其信徒。他恳求调查员把他们从这片土地上赶走。

卡卡卡塔克，2644岁，*伟大种族的研究者*

- **联系**：调查员探索休斯顿的地下建筑群时与之相遇（**卡卡卡塔克的房间**，第506页）。

卡卡卡塔克是伟大种族伊斯的一员。她外表像一个巨大的虹色圆锥体，高约10英尺（3米），底部宽约10英尺（3米），由一些凹凸不平的半弹性鳞片构成。从她的顶端伸出了四条灵活的圆柱形肢体，每条都有1英尺厚，与圆锥体一样凹凸不平。这些肢体有时收缩到几乎不存在的程度，有时候又会伸展到10英尺（3米）内的任何距离，其中两只的末端生有巨大的钩爪或钳子，第三只末端有四个红色的喇叭状器官，第四只最末是一个直径约为2英尺（60厘米）的不规则黄色球体，中心附近有三只巨大的黑色眼睛。在这头顶长了四根长长的灰色细茎，茎上有花朵似的器官，头下端垂有八根绿色的触须。中央那巨大圆锥体的底座环绕有某种灰色橡胶状物质，这种物质通过膨胀收缩来移动整个身体。

罗伯特·休斯顿把卡卡卡塔克从万古之间带了出来，强迫她参与进自己的计划，并通过精神控制器和其他设备帮助他工作。知晓未来的卡卡卡塔克觉得这些任务非常好笑，就像试图用水桶帮大海加水一般无足轻重。



在配合休斯顿推进计划的同时，她一直在尝试让自己的精神回到原本所在的时代，或者至少与自己种族的另一个成员取得联系。到目前为止她都没有成功。卡卡卡塔克认为自己如果能进入城市中也许还完好无损的图书馆内，就可以使用休斯顿的**时光陷阱**法术（**附录B：法术**，第638页）的反转版本将自己送回去。卡卡卡塔克了解那座地下城市，也很清楚该如何去她想去的地方；因此她可以与调查员讨价还价来助自己一臂之力。

- **形象描述**：一个巨大的圆锥体，约10英尺（3米高），有四条可伸缩的圆柱形肢体，其中两条的末端是钩爪，一条的末端是四个喇叭状器官，最后一条末端则是长了三只眼睛的球体。长眼睛的球体顶端竖立着四个花形器官。
- **特质**：不愿与释放了自己的低下智慧体分享太多信息，而且倾向于使用某种屈尊似的简化语言，像是成年人在和小孩子说话的感觉。
- **扮演建议**：渴望动员调查员帮助她完成任务。她佯装在帮调查员，实际上是为回到自己的时代而努力。

敌对方

莫蒂默·怀克洛夫，48岁，*休斯顿的供应代理*

- **联系**：传言中怀克洛夫与神秘的美国人卡弗（休斯顿）有关。（**坎卡杰里**，第467页）。
- **联系**：船运记录（**何方的办公室**，第554页，中国）。

与其说怀克洛夫是邪教徒，不如称其为邪教的代理人。他出于自己对伟大种族之城的病态热爱而支持着邪教的工作。他是这个教团的教徒，但却没有纹身，只是用床下的油彩在自己身上画了个蝙蝠标志（见**沙蝠之印**，第457页）。



怀克洛夫的一生都以前往伟大种族曾经居住过的城市为中心。他最大的梦想就是与一位伟大种族的成员交换精神，但怀克洛夫作为一个样本来讲实在是太抱歉了，伟大种族对他并不感兴趣，于是他的梦想也就永远不会变成现实。

- **形象描述**：澳洲土著把怀克洛夫称为"活死人"，因为他皮肤白得像蜥蜴的腹部。他眼睛深陷，瘦骨嶙

峋。

- **特质**：几乎没什么必要去对怀克洛夫使用**心理学**检定试探他的理智值；他的精神已经彻底崩溃了。他对自己的存在差不多是毫无知觉的状态。除非他那本宝贝书（《绝妙智慧》；见**莫蒂默·怀克洛夫的商店**，第469页）受到了威胁，不然他宁愿躲起来也不想参加战斗。
- **扮演建议**：如果怀克洛夫得到了任何调查员打算前往被掩埋的城市的暗示，他可能会声称自己要给一个采矿地送东西，主动提出带他们一程。他认为自己可以在旅途中的某个时候绑架他们，这样把俘虏们交给休斯顿的话就能得到他的支持。







格蒂（25岁），舒拉（23岁），和珍妮丝（18岁），*怀克洛夫的三个女儿*

- **联系**：与她们的父亲相遇时会一起看到三名女儿（见**莫蒂默·怀克洛夫**，第458页）。

人们通常看到这三个女人一起出现。她们与自己的父亲一起工作，为休斯顿运送物资。这三个人都曾与休斯顿一起在伊斯人的城市待过一段时间，全部都是彻头彻尾的沙蝠信徒。她们三人身上都有着沙蝠之印的纹身。当她们穿戴整齐时，（上臂的）纹身可以被很好地隐藏起来。如果某人花点时间和她们待在一起，通过困难**侦查**检定就能瞥见短袖衬衫下的纹身。

- **形象描述**：三名女儿都穿得像普通的雇工，身着长裤与衬衫。与其父相反，她们都被晒黑了，头发在阳光作用下褪成了淡金色。
- **特质**：这三个人一开始都表现得很友好。姊妹间的纷争并非深藏不露，如果其中一个得到了别人没得到的东西，引线就被点燃了。
- **扮演建议**：每个人都在试图成为调查员的朋友。她们总是在寻找简简单单就能抓住的轻信者并把他们带给休斯顿。她们小心翼翼地掩盖着自己的行踪，挑选着那些无人注意的人。



罗伯特·艾灵顿·休斯顿医生，56岁，*巫师及高阶祭司*

- **联系**：报纸报道将休斯顿列作了卡莱尔探险队的一员（**卡莱尔文档：探险队#5和#7**）。
- **联系**：账簿条目（**卡莱尔文档：英国#12**）。
- **联系**：如果给麦肯齐展示相关照片（可能来自**开罗公报**，第321页，埃及）的话他会认出休斯顿（**与罗伯特·麦肯齐见面**，第466页）。
- **联系**：在坎宁牧道上进行过勘测与探索性挖掘的美国人（化名约翰·卡弗）的身份可能会被确认为休斯顿（**坎卡杰里**，第467页）。
- **联系**：从休斯顿的地下老巢逃出来的人可能会将信息传给调查员（**逃跑的人**，第478页）。
- **联系**：日记中提到了休斯顿和他在澳大利亚的奋斗，奥布里·彭赫爵士位于灰龙岛的工坊里有一封来自他的电报（分别是**卡莱尔文档：中国#12和#11**）。

休斯顿的父亲是家里三个儿子中最小的，是一名芝加哥的医生。休斯顿以优异成绩毕业于巴尔的摩的约翰斯霍普金斯大学，后在维也纳学习，先是师从弗洛伊德，然后转到了荣格门下。他是最早从事这项深奥而争议不断的精神病学研究的美国人之一，该研究涉及了如此之多的性行为以至于任何有身份的人都无法谈起它。

1918年3月，休斯顿中断了与伊梅尔达·博施小姐的关系，后者随后自杀。罗杰·卡莱尔帮助掩盖了这一丑闻，作为交换，休斯顿加入了探险队——如果有人提起伊梅尔达的名字，休斯顿很有可能会被激怒。

休斯顿是一名优秀的"弗洛伊德学派"心理学家，但他对人几乎毫无同理心，且心里一直厌恶着人性的琐碎问题。他自夸说，自己的科学精神与荣格主义背景将象征与实体关系融为一体，其方式只有他自己才有资格理解。对于休斯顿来讲，疯狂之神既是最深的隐喻，又是终极的现实。为了维护他的自我形象与他和奈亚拉托提普之间真正强大的联系，休斯顿毫无内疚地置人于死地。

简而言之，他渴盼着伟大之门开启、大量超维度的恐怖之物回归地球的那一刻的到来。对于这一未来，休斯顿自我感觉很安定，因为他觉得以他的智慧、献身精

神和无与伦比的洞察力足以自保。他错了。

- **形象描述**：中等身材、头发花白的男性，身着整洁的卡其色套装，因为住在地下而脸色苍白。
- **特质**：自诩为现实主义者的休斯顿实际上是一个自命不凡的人，他忍不住去吹嘘自己打算如何征服世界。虽然行为正常，但成功的**心理学**检定将表明他是个疯子。他可以装出一副温文尔雅、英俊、敏感而富有洞悉力的样子。
- **扮演建议**：如果可以的话，他会杀光或者献祭掉所有的调查员，但首先他会喋喋不休地用他那些关于人性、无意识、伟大的记忆储存库、种族记忆学说和旧日支配者的回归等理论跟他们说个没完。

次要NPC

托迪·伦道夫，46岁，*酗酒的商人*

- **联系**：标签（**密室（地下室）**，第202页，英国）。
- **联系**：标签（**主车间**，第264页，英国，以及**卡莱尔文档：英国#10**）。
- **联系**：分类账中的船运发货单（**卡莱尔文档：英国#12**）。
- **联系**：账簿条目（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页，肯尼亚）。
- **联系**：约翰尼·比格布什的澳洲土著故事，据说他在达尔文的伦道夫船运公司工作（**达尔文**，第462页）。



托迪是个讨人嫌的家伙，除了做生意和喝酒以外他几乎没时间做任何事。他拥有并经营着伦道夫船运公司，罗伯特·休斯顿利用这家公司向伦敦的爱德华·加维根和肯尼亚的阿哈·辛格等人运送文物和其他贵重物品。虽然托迪并非教徒，但他总是在寻找那些能让他从中捞一笔的人。如果他能找到调查员的把柄或利用其弱点，他就会去敲诈他们。

- **形象描述**：一个肥胖、残忍的男人，穿着皱巴巴的深色西装。他身上散发着一股汗臭和隔夜啤酒的味道。
- **特质**：脾气暴躁，除非是在和其他酒鬼讲话。
- **扮演建议**：若是调查员看上去容易接近，托迪就会询问他们是做什么行当的，想办法利用他们牟利。

比利·布拉格隆，29岁，*关切的雇员*

- **联系**：调查员会一起遇到他和他的老板（**伦道夫船运公司**，第464页）。

比利是个澳大利亚土著，在伦道夫船运公司为托迪·伦道夫工作。他本质上是个好人，完全不知道他的老板与邪教有关系。作为一名优秀员工，他会保护自己的老板和工作场所不受那些可能会构成威胁的人所伤害。



比利试图尽量多地了解调查员的事。如果调查员能说服他让他相信托迪·伦道夫和伦道夫船运公司所牵涉的罪恶，他也许会帮助调查员。

- **形象描述**：一个肌肉发达的高个子男人，穿着休闲的开领衬衫与裤子。
- **特质**：轻松的微笑与耐心的态度。
- **扮演建议**：比利会追问调查员他们的计划以及来澳大利亚的目的。倘若调查员让比利相信他们是站在正义一方的，他将尽最大努力为他们伸出援手，并可能成为一名替补调查员。



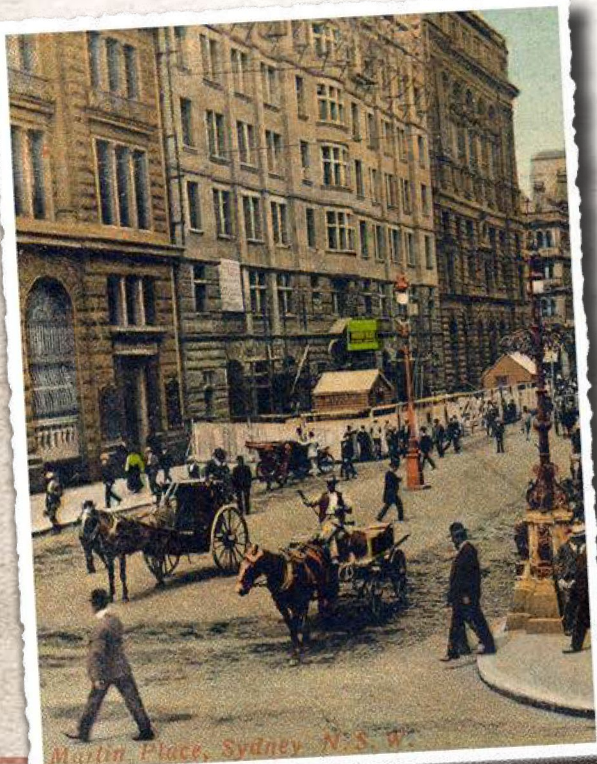
造访五座城市

在探索期间，调查员可能会造访澳大利亚的五座城镇：珀斯、悉尼、达尔文、黑德兰港和坎卡杰里。接下来这一部分将逐个展开详述以上区域，以及任何特定的遭遇或可能找到的物件。如前文所述，建议守秘人将澳大利亚的城市与地区间的旅程快速地一笔带过以保持故事的顺利发展。

珀斯

调查员可能会抵达港口城镇弗里曼特尔以后前往17英里（28公里）外的珀斯。珀斯约有50万人口，是西澳大学的所在地。在20世纪20年代，珀斯的发展是显而易见的：街道两旁多层建筑林立，城市周围新住宅区如雨后春笋般涌现，交通也变得更加便利（以电车形式），甚至还建起了一座动物园。

倘若调查员来了这里，可以让他们在城里转转。如果他们坚持不懈地四处打听情报，守秘人可以选择让他们遇到一些人，这些人或许记得自己在去香港途中短暂停留时遇到过杰克·布雷迪和罗杰·卡莱尔。然而，除了去达尔文、悉尼或黑德兰港的方式外，这里没有任何有用的线索。也许考尔斯教授可以介绍调查员去珀斯的E·M·波意尔博士那里，后者对澳大利亚土著的工艺品和生活方式有一定了解（洛夫克拉夫特在《超越时间之影》中提到了波意尔）。



悉尼街道边的建筑

悉尼

调查员在前往西澳大利亚的途中可能会经过悉尼。和珀斯一样，这座城市也在发展当中，曾经摇摇欲坠的房屋也已变成两侧建满排屋的街道。由于人口的增长（90多万），这时城中有大量建筑工程正在进行。

考尔斯的家在悉尼近郊的坎珀当，步行就能走到大学校园。在这位教授的书房中有一本亚瑟·麦克维尔的日记，他在1921年发现了伟大种族之城（**卡莱尔文档：澳大利亚#1**）。考尔斯已经将他的房子交由同样来自悉尼大学的大卫·道奇教授（见下文）代为照看。如果一切顺利，考尔斯将于1925年10月回国。若调查员在这个日期以后到访澳大利亚，考尔斯可能会忍不住加入他们的探险。

与大卫·道奇见面

- **联系**：考尔斯教授提到了麦克维尔日记和大卫·道奇（**与安东尼·考尔斯教授见面**，第136页，美国）。

如果调查员持有考尔斯教授的介绍信，就能打消道奇对来访者的任何怀疑，否则需要通过成功的取悦或说服检定。有了合适证明以后，调查员会被邀请进屋一起享用些点心。

道奇急切想知道考尔斯教授在美国做出的成绩，以及是什么风将调查员吹来了澳大利亚。当他听到有人说起奇怪的巨石或大沙沙漠中的未知城市时，他的眼睛就会瞪得大大的，因为考尔斯什么都没告诉他——考尔斯担心冲动的道奇会不等他筹集资金组建起合适的团队就独自出发冒险。

如果调查员请求看看亚瑟·麦克维尔的日记（见下文），道奇可以带他们去考尔斯的书房——他自己和调查员一样想找到日记并一睹其中的秘密，但作为一名诚恳的绅士，他选择让调查员先读。

读过日记后，调查员可能会向道奇打听关于麦克维尔提到的罗伯特·麦肯齐的事情。道奇证实说麦肯齐是一名矿业工程师，他是亚瑟·麦克维尔的朋友，住在黑德兰港。道奇很乐意提供麦肯齐的地址；更棒的是他还愿意陪着调查员一同前去并亲自向麦肯齐介绍他们。（见**与罗伯特·麦肯齐见面**，第466页）。

亚瑟·麦克维尔的日记

这是一本4x6英寸（10x15厘米）的袖珍笔记本，棕色布面外皮上印有1921年的字样。每一页都留有两日的空间，并且有标线引导写字者。这本小书里满满的全是麦克维尔以工整笔迹写就的观察报告，铅笔字显得脏兮兮的（**卡莱尔文档：澳大利亚#1**）。

守秘人提示：日记给出了伟大种族之城的坐标。这表明沙蝠邪教是对麦克维尔的团队发起数次攻击的始作俑者，而且他们得到了超自然力量的帮助。

悉尼的其他停留点

悉尼是一个繁华的现代化大都市，如果调查员需要的话这里可以提供许多调查机会。根据他们的需求，调查员几乎能在这里找到任何设施：疗养院、医院、枪械工厂、科学研究所等——守秘人应自拟需要用到的地点。下面是四个实际存在的机构。

澳大利亚博物馆

坐落于学院街与威廉姆斯街交汇处。在澳大利亚土著相关的馆藏中有一些岩画描绘出了一个有着蝙蝠般翅膀和裂成三瓣的红眼的巨大形体。这些岩画被刻在了石头上，用红色、棕色、黑色与白色赭石突出着色。成功的**克苏鲁神话**检定可让调查员回忆起奈亚拉托提普某个被称为"夜魔"或"飞光"的化身长得和它很像。

其次，在波利尼西亚相关的收藏中，有三块古老的黑色玄武岩上面有奇怪的雕刻。如果调查员曾见过其他来自拉莱耶或深潜者城市的物品，成功的INT或**克苏鲁神话**检定能将其联系起来。官方称这些石块被认为来自于一尊神祇沉睡着的水下城市——这种观念在波利尼西亚非常普遍。

州立图书馆

位于莎士比亚广场。成功的**取悦**、**说服**、**话术**检定，或是一封来自道奇/考尔斯教授的推荐信能为调查员提供在图书馆内翻阅旧书的便利。成功的**图书馆使用**检定能发现一些早期探险家的旧日记，其中描述了一些传说和歌曲，讲述的是西澳大利亚大沙沙漠下的城市；一座由神建造的城市，而这些神又被大风所击败。

国家美术馆

位于莎士比亚广场。在艺术馆内的澳大利亚土著藏品中有一副岩画描绘出了一个身体肿胀发黑的垂死男性。一些持有带锯齿的小型棍棒的人影围绕在他的身边。馆长说这幅画表现的是拜蝙蝠教信徒的献祭仪式。

悉尼大学

坐落于乔治街。这里的行政人员搞清楚调查员感兴趣的领域后就会一致推荐他们去找安东尼·考尔斯或大卫·道奇教授。 如果调查员还不知道道奇的名字和地址的话，他们现在就能拿到这些信息了。道奇是否知晓麦克维尔日记（**卡莱尔文档：澳大利亚#1**）由守秘人决定。

达尔文

达尔文到休斯顿位于沙漠的藏身之处的距离差不多有这个藏身处到坎卡杰里和黑德兰港的距离三倍远。如果调查员先去了黑德兰港，守秘人应将以下的大部分信息转移去那里，特别是托迪·伦道夫和他的船运公司。

达尔文位于一个狭窄的半岛上，只有几千人的居住人口。澳大利亚北领地相当空旷，达尔文甚至算得上一千多英里（1600公里）内最大的城市——它的人口在1939年才达到了2000左右。达尔文离东亚很近，而且50年前派恩克里克（120英里/109公里）曾有过一场淘金热，这使得达尔文人口的种族多样性在整个澳大利亚显得非常罕见。守秘人可能会乐于将这个体面的城镇塑造成一个闷热的热带棚户区，到处都充斥着争吵、阴暗的冒险家以及来得飞快的金钱。来访者可以在维多利亚酒店或达尔文酒店找到合适的落脚处。

与此相应的是四起的谣言。下面的故事是来自警察、店主、调酒师仓库管理员还是水手之类的人都不重要。既然很容易就能找到酒吧，不妨将这些对话其中安排在酒吧中。在很多场合下女士是不能进入酒吧的，不过一些较大的酒吧，例如伯特伦酒吧，确实配有女士休息室。只要调查员还在付钱购买、大口灌下伯特伦的啤酒，谣言便会继续传播。如果调查员不太愿意花钱喝酒，那么就需要成功的**话术**、**取悦**、**聆听**、**说服**——或者，甚至**恐吓**——技能检定来获取下面的八卦。

39

3月7日

乔克·库布拉古说土著人在跟着我们。如果这是真的，那便很奇怪了。他们完全有理由害怕枪支和我们这些林中强盗对枪支的嗜好。在过去，我知道他们一看到白人就会走开的。

40

3月21日

我们差不多离乔安娜泉和塞茹雷由井一样远了，在一群可怕的干涸湖泊的东边。天气热得可怕。我们常望沙茫。这里什么都没有，当然也没有石黄雁！今天我们看到了几只大鸟懒洋洋地在我们头顶很高的地方飞过。它们是怎么来这儿的？又能去哪里呢？

41

3月22日

今天中午我们发现了被一块块地埋在峡谷中的乔克。他的遗体上有擦痕，上面布满了数百个微小的刺伤，就好像被什么人用砂纸磨过似的。我们当然把他葬了，我会怀念他的那些忠告的。

42

3月23日

东经125°0'39"，南纬22°3'14"

大沙沙漠。

找到了看起来像是一座从流沙之上拔地而起的古代城市的遗迹！我相信我绝对有好好保存下些这惊人发现的照片，但高温把我的底片晒毁了，只剩下六张。

从石头的侵蚀来看，这些石块和柱子似乎有10000多年的历史了！难以置信！

43

3月24日

昨晚的袭击里死了四匹骆驼。我至少看到了两个人，而且肯定还有更多人在那儿鬼鬼祟祟。我确信我打中了一个。旅行到此结束。我们得回坎卡杰里报告这件事。昨天在那发现的不仅仅是人，在袭击过程中我瞧见了比人要大得多的东西。证据就是骆驼老山姆的尸体。和可怜的乔克身上一样的穿刺和擦伤，这是我描述尸体时能用到的最贴切的表述了。

44

袭击只持续了几分钟，因此我很难相信人类可以在如此短的时间内造成这么大的伤害。但要这样说的话，那到底是什么东西？

45

5月15日

我把那座城市的事情告诉罗伯特·麦肯齐了。我们打算一起回那里彻查清楚。他看到那些底片时目瞪口呆，现在他兴致浓厚地渴望和我一起实现这次探索。

46

- 大沙沙漠里有些澳大利亚土著崇拜着一位显然非常邪恶的蝙蝠神。商队和放牧的人发现过尸体。受害者身患疾病，躯体上布满了数百处微小的刺伤。
- 据说一个骆驼商队的头儿真的见过蝙蝠神，他声称这是他所见过最恐怖的东西。不幸的是，这名目击者正在外出游走，要几个月才会回到达尔文。
- 传言中一个白人疯子领导着这股蝙蝠崇拜，不过有嘲笑者对这种说法嗤之以鼻。
- 澳大利亚的一个土著故事中曾讲过在大沙沙漠中隐藏着一座奇妙的城市。一名枕着胳膊睡觉的伟大老人，布代，在沙漠底下打着呼噜。总有一天布代将会崛起并吞噬整个世界。这个故事的来源是澳大利亚土著约翰尼·比格布什，据说他在达尔文的伦道夫船运公司工作，离内陆旅馆不远（见下文）。

伦道夫船运公司

- **联系**：标有公司名的包装标签（**彭赫基金会**，第196页，以及**亨森工造**，第262页，英格兰）。
- **联系**：奥马尔·沙克提持有的日志（**保险柜**，第347页，埃及）。
- **联系**：阿哈·辛格持有的发货单（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页，肯尼亚）。
- **联系**：何方持有的采矿设备发货单（**何方的办公室**，第554页，中国）。

这栋建筑位于码头边，从内陆旅馆步行五分钟就能到。仓库归托迪·伦道夫所有，里面放着各种各样的货物，其中一部分是走私品或者违禁品之类的非法物品。这些物品暴露给海关可能会让伦道夫交上一笔罚款，甚至入狱——这取决于货物的价值。

伦道夫雇佣了比利·布拉格隆，他每天都在搬运板条箱和帮忙干杂活。布拉格隆是个好奇心旺盛的人，他会大胆地询问调查员有关他们的事情。伦道夫睡在仓库角落里一张发霉的小床上，旁边是他的卷盖式书桌。这地方脏兮兮的到处都是灰尘，需要好好打扫清理一下。与他的雇主不同，布拉格隆并不睡在仓库。

如果有人打听起约翰尼·比格布什，伦道夫会说他是个惹祸精，所以几周前就把他给炒了。他认为约翰尼回到了往南走100英里（160公里）的戴利里弗附近的家里。伦道夫对于澳大利亚土著的传说一无所知。

当调查员和他交谈时，成功的**侦查**检定将使调查员注意到一个准备寄去伦敦彭赫基金会的箱子，上面有沙蝠之印标志（见**沙蝠之印**，第457页），这箱子正放在仓库装货码头边缘处的其他箱子上，摇摇欲坠——调查员只有去过英国的彭赫基金会才可能认出标志。如果认出标志，他们可以选择“不经意”把板条箱撞倒，让它摔开；如果他们不这么做，成功的**幸运**检定会使一名调查员毛手毛脚地撞上箱子堆，结果还是一样。无论哪种情况，伦道夫都会对闯祸的调查员骂骂咧咧。低头看板条箱的人都会发现这个脆弱的软木箱已经开裂，露出了里面的东西：一个大约3英尺高的奇怪木制雕像，似乎出自澳大利亚土著之手，雕像上覆盖着白色的几何线条。这个难看的偶像呈人形，没有头发，长着怪异的圆乎乎的浓密胡须，简直就像触须。这生物的手脚末端是鳍状器官，它的眼睛很圆，侧面凹凸不平，神情冷酷；看到偶像需要进行**理智**检定（0/1D2理智损失）。成功的**克苏鲁神话**检定能揭示出这东西极好地描绘了伟大的克苏鲁的形象。

尽管驱使伦道夫的动力是贪婪（他并不关心和他做生意的人是谁），布拉格隆却是个正派人，他会在意他的雇主和死亡邪教做生意的真相，如果调查员设法与他单独谈话，他可能会被说服（**说服**检定）去帮助他们，或许会安排他们在伦道夫外出喝酒的某天晚上查看仓库。

潜入伦道夫船运公司

如果调查员决定稍后再回来寻找线索，需要注意的是注意到托迪·伦道夫和比利·布拉格隆此时不在仓库，而是在街上一家酒吧里。成功的**锁匠**或困难难度的**机械维修**检定能撬开锁，或者调查员也可以用困难难度的STR检定强行打开门。

仓库里唯一值得注意的东西是伦道夫上了锁的卷盖式书桌。他1925年的账簿、仓库唯一的总账显示有几批运往坎卡杰里的莫蒂默·怀克洛夫商店（见**莫蒂默·怀克洛夫的商店**，第469页）的货物上都有沙蝠邪教的标志（见**沙蝠之印**，第457页）。这些货物先由沿海班轮送往黑德兰港，然后用内陆铁路再运到坎卡杰里。出口到肯尼亚蒙巴萨的阿哈·辛格与上海的何方进出口公司的货物也有同样的标志。账簿也表明克苏鲁神像预定要装运往伦敦的彭赫基金会，在该条目下有两个板条箱被注明为待装运，尽管调查员只注意到了一个箱子。

守秘人提示：账簿上的符号指出了邪教的船运，沙蝠邪教支付给伦道夫的报酬是正常成本的两倍（这也解释了在包裹遭遇不测时伦道夫表现出的愤怒）。

调查员需要花一个小时才能找到要被送往伦敦的另一个板条箱（成功的**侦查**检定用时缩短一半）。在此期间会有几个醉汉吵吵嚷嚷地走过仓库——如果守秘人觉得是时候采取一些行动的话，不要将其变成会使调查员有死亡风险的持久战，因为要做的事情太多了，不能把一半人都折在达尔文！或者，也可以安排一些当地人被嘈杂声吸引过来，好让调查员有机会在混乱中迅速撤离。伦道夫或比利·布拉格隆是否会和这群无赖一起出现（如果不是已经出现了）取决于守秘人意愿。使用**澳大利亚的无赖**的数据，第508页。

通俗调整：仓库一战

守秘人应忽略上面给出的建议，让伦道夫回到仓库，正好撞见在寻找第二个箱子的英雄们，这样的剧情能增加一些戏剧感和动作感。在通俗模式下，伦道夫会精力充沛地加入战斗并大声叫来一群醉醺醺的游手好闲者来帮忙。比利·布拉格隆可能会帮助伦道夫，但如果调查员已经说服他相信其雇主的不正当生意，他也许会站在英雄这边。如果战斗过于激烈，英雄们必须做出是仅仅让这些人留下些瘀伤还是冒险背上杀人罪名的抉择。

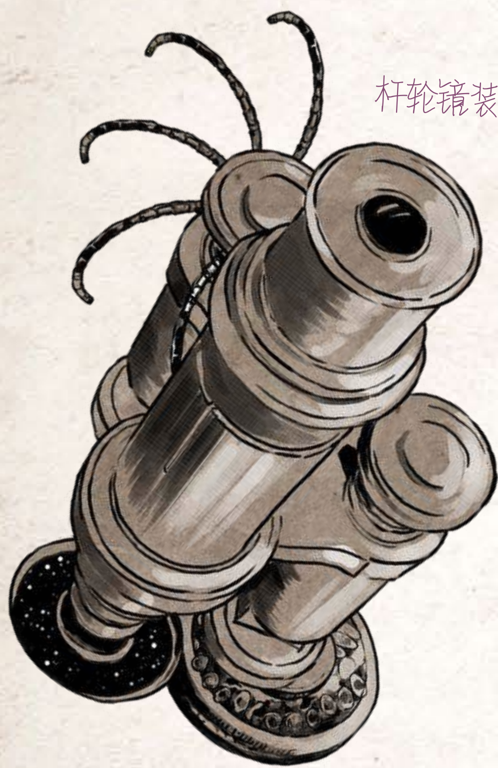


伦道夫船运公司 1924年

第二个箱子里是一个奇怪的设备，由机械加工的杆、轮、镜和一个观察孔组成，还有一封密封的信，收信者为爱德华·加维根。该装置高约2英尺，长宽约1英尺（详见**杆轮镜装置**，第654页，**附录D：神话造物**）。这封信来自罗伯特·休斯顿，信中将该物体描述为“伊斯人使用的一种短期探查设备”。

成功的INT检定表明在实验室里使用该装置会比在仓库里动手要更合适，调查员应该等待时机来探明它的用途。如果他们坚持要尝试操作杆轮镜装置，请参考**附录D**。

守秘人提示：这个装置是伟大种族伊斯用于交换精神的东西。罗伯特·休斯顿从伟大种族之城里找到了这一神话造物。



杆轮镜装置

黑德兰港

黑德兰港地处西澳大利亚的皮尔巴拉地区，是一个小镇子（1921年非土著人口为303，1933年增加为437人；直到20世纪60年代人口才达到3000人）。卡利亚拉人和尼亚马尔人将其称为“Marapikurrinya”，意为“有好水的地方”，这里有天然的停泊港。这个城镇是一条蜿蜒至皮尔巴拉地区的小铁路的终点，并为其提供了港口设施。在低矮平顶的山丘之中发现了丰富的金矿资源。其中最为富庶的矿藏位于目前的铁路起点坎卡杰里，也就是作为终点兼港口的黑德兰港东南方向150英里（240公里）处的地方。可能会引起兴趣的是位于黑德兰港赛马场，建于1921年的机场，它由西澳航空公司提供飞往珀斯的航班。旅程会花上两天时间。

这一章的所有要点都应将调查员引向黑德兰港，因为从这里他们可以踏上前往坎卡杰里的路途，之后前往大沙沙漠中的伟大种族之城。倘若调查员有大卫·道奇教授陪同（**与大卫·道奇见面**，第461页）或考尔斯教授的介绍信（**与安东尼·考尔斯教授见面**，第136页，美国），他们可以住在罗伯特·麦肯齐家（见下文）。

与罗伯特·麦肯齐见面

- **联系**：由考尔斯教授提及（**与安东尼·考尔斯教授见面**，第136页，美国）。
- **联系**：亚瑟·麦克维尔在他的日记中提及（**卡莱尔文档：澳大利亚#1**）。
- **联系**：大卫·道奇的朋友（**与大卫·道奇见面**，第461页）。

麦肯齐是亚瑟·麦克维尔的朋友，也是他的遗产执行人，他知道麦克维尔在沙漠的发现。早在1921年，他们俩就计划去调查，但当麦克维尔当年晚些时候死于流感时，这项工作便止步不前，没再进行下去。

如果调查员提到了考尔斯教授或道奇教授的名字，麦肯齐会很乐意和他们交流。当然，如果道奇和调查员在一起的话麦肯齐将非常高兴见到他的老朋友并欢迎来访的每一个人进屋。否则，麦肯齐需要经过一番说服才会邀请调查员进去。

麦肯齐证实，同为工程师及勘测员的亚瑟·麦克维尔是一名可敬而正直的公民，且对他在沙漠里的发现深信不疑。成功的**心理学**检定表明麦肯齐对自己的发言毫不怀疑。是的，他知道麦克维尔具体是在哪发现了那些东

“真正的”罗伯特·B·F·麦肯齐

麦肯齐在洛夫克拉夫特的《超越时间之影》中作为当地的帮手出场；故事中，他住在皮尔巴拉，约有50岁。在本战役期间他只有40岁左右，住在黑德兰港，在那里他结识了对自己信任有加的亚瑟与艾玛·麦克维尔。

在洛夫克拉夫特的故事里，麦肯齐在看到《美国心理学会期刊》上刊登的匹斯里的文章中，和底片里差不多的经过打磨的石头后，写信给了纳撒尼尔·温盖特·匹斯里（1934年）。所有的这些以及更多情节见《超越时间之影》。洛夫克拉夫特的著作与你的游戏可能并不会事事相符；比如麦肯齐可能会在游戏中丧命。对于一些玩家来讲这是个问题——如果真的发生了，该怎样将这段时间线和洛夫克拉夫特的描写结合起来将是个对创造性思维的挑战。

西：南纬22°3′14″，东经125°0′39″，西澳大利亚大沙沙漠的深处。这个坐标一直以来都是个秘密，但在他痛失友人后就再没有任何欲望去那个地方了。此外，他的工作最近几年非常繁忙，也没有时间容得下他心血来潮深入沙漠。即便是现在，他身上的许多职业责任也不能让他简简单单地打包好行李跟着调查员一起踏上这样的旅程（除非守秘人希望他一起去）。

在谈起麦克维尔和他的发现时，麦肯齐回忆起了一件怪事，一个名叫豪斯顿的男性美国人两三年前来看过他，而且也问起过亚瑟的照片与笔记。豪斯顿先生没说他是怎么知道这些东西的存在的，但他似乎暗示自己是亚瑟的朋友。麦肯齐把亚瑟的一些资料借给豪斯顿先生后这家伙就消失了。不知道为他人着想的该死家伙！

守秘人提示：如果调查员持有罗伯特·休斯顿的照片，麦肯齐会惊呼着认出他。休斯顿（或者豪斯顿）就是那个贼！剩下的四张底片（**卡莱尔文档：美国#15**）和日记（**卡莱尔文档：澳大利亚#1**）是休斯顿唯一没“借走”的东西。

麦肯齐在帮助调查员准备沙漠之旅（**大沙沙漠**，第477页）的方面非常有用——尤其是在道奇或考尔斯没有一起去的情况下。他可以安排坎卡杰里的车辆接应他们（戴姆勒轻型卡车），还可以安排供应物资，以及调查员可能需要的（合理范围内的）其他任何东西。麦肯齐建议在坎卡杰里做最后的补给，他们出发时将会经过这个地方——这或许会使调查员注意到莫蒂默·怀克洛夫与他的女儿们（**莫蒂默·怀克洛夫的商店**，第469页）。

坎卡杰里

坎卡杰里位于黑德兰港以南；它是一个矿业城镇，即便在大热天里也很繁忙。除了已有的矿山和矿工以外这里还有不少探矿的人、成千上万的马匹骆驼和骡子、数百辆卡车及一些将欲望和幻想分得很清楚的放荡女子。

从黑德兰港到坎卡杰里的窄轨铁路每天发出一趟货运列车。如果调查员坐的是平车（一种主要用于在引擎附近运输行李的敞篷车），一些澳大利亚土著居民会坐在车的另一端好奇地打量他们。这趟旅行费时8小时。现在天气炎热；土地干燥，水道也是空的。在山谷中隐约可见低矮的树木，但根本算不上森林，甚至连灌木丛都没有。这里没有农场。旅途中在动的东西只有三只懒洋洋地在远处飞翔的巨鸟。考虑到列车晃得很，想要通过单筒或双筒望远镜识别出鸟的种类是不可能的。倘若调查员读过麦克维尔日记（**卡莱尔文档：澳大利亚#1**），这些大鸟可能会让他们停下赶路的脚步。

抵达目的地后调查员可以在镇上四处转悠，安排他们的物资和载具，并了解一下当地人。收集流言并不需要花费多大力气，特别是在当地一家叫大坎卡杰里的酒吧里。下面每一条八卦都需要花1澳元的酒水钱或成功的**取悦**、**话术**、**聆听**或者**说服**检定才能到手。

坎卡杰里的流言

- 金礁（裸露的矿藏线）向东延伸了数百英里甚至数千英里。但这位仁兄这么说的目的显然是想让他的“新朋友”露出钦佩的表情。
- 沙漠深处有足以致命的蛇；小心涉足！（说得没错，澳大利亚到处都是足以致死的蛇。）
- 东边较远的地方发生了一次大矿难，但公司负责人向政界人士行贿把整件事给压下去了。大约有25名

遇难者，其中包括威尔士的德比·戴夫，他曾经为莫蒂默·怀克洛夫工作，后者现在正在镇子上经营着一家户外装备店（**莫蒂默·怀克洛夫的商店**，第469页）。

守秘人提示：这是1921年的事，当时休斯顿开始在沙漠里谋划企图了。

- 一个疯狂的美国人带着二十多人进入了丛林，让他们挖一口深30英尺（9米）的竖井之后就叫停了工作，每人发了一大笔钱然后打发他们去达尔文领工资。这事已经过去一段日子了。

守秘人提示：这种说法曲解了休斯顿在坎卡杰里雇用矿工的时间；他们之中的多数人现在都是休斯顿手下的信徒。

- 一些把牛赶过了坎宁牧道的赶牲口的人发誓说有熊那么大的东西偷走了他们的牲畜。这"大概是一年前"的事情。据说袭击发生在珀西瓦尔湖以东的某处。

守秘人提示：坎宁牧道途经隐藏的伊斯之城。丑陋的**沙蝠护卫**（第496页）吃掉了过路的生物。

- 住在野犬瀑布附近的斯莱特里一家很不友好，绝不要和他们打交道（**巴克利的鬼魂**，第471页）。
- 一个名叫约翰·卡弗（罗伯特·休斯顿的化名，如果调查员有他的照片就能证明这就是同一人）的美国绅士在大沙沙漠东部的坎宁牧道进行过调查勘探。
- 最近在北边野犬瀑布附近有鬼魂被目击到。它的手能直接穿过人类的身体——这个特别的故事出自一位名叫疯姜马尔登的老人之口。若调查员对这个故事有点兴趣，下文会做详细说明；见**调查比尔·巴克利**，第468页。
- 大概两周之前有人看见了三只巨鸟。讲述者发誓说它们的翅膀绝对有足足20英尺长。他朝那些鸟开了几枪试图打中一只，但它们都在射程以外。

守秘人提示：这些都是沙蝠护卫。

- 有个美国佬在沙地上挖了口矿井，他的装备是由莫蒂默·怀克洛夫在镇里搞定的（**莫蒂默·怀克洛夫的商店**，第468页）。
- 四五年前有个家伙声称他在沙漠里发现了大块的方形石头，为了证明他说的是真话，这人给酒吧里所有人都买了酒喝。这不是"土著"搞的，他说。如果提问者进行了成功的**幸运**检定，讲故事的人就会记起这个人的名字叫麦克维尔（见**寻踪觅迹**，第449页）。
- 在沙漠中的某处有个地下城市，进出城市的道路是存在的，然而不断移动的流沙让入口时而掩埋时而暴露。有邪恶的东西住在那里面。

调查比尔·巴克利

当调查员在坎卡杰里收集各种流言时，他们可能会听说野犬瀑布附近看到了鬼魂的故事。这是比尔·巴克利的鬼魂，他在多年前被弗恩·斯莱特里杀害。相关的全部故事将在第471页的支线模组**巴克利的鬼魂**中展开叙述。以下是调查员在坎卡杰里可能会发现的有关巴克利的线索；如果调查员现在不打算去调查他的离奇案件，以后也可能会在野犬瀑布遇上他的鬼魂。

疯姜马尔登

疯姜是恐怖的鬼故事的源头。他现在正坐在大坎卡杰里中试图忘掉那件夜里发生在自己身上的可怕之事。他喝得酩酊大醉，但欢乐、同情和耐心将换来他的故事。

马尔登的故事

四天前的晚上，他在一个叫野犬瀑布的地方露营。至于这地方为什么叫这名字，他说不上来，毕竟他既没有看到野犬也没发现瀑布，只有一个水潭而已，他从里面喝了点水。然后他在附近找了个地方安顿下来准备过夜。在那里独自生火感觉有些寂寞，但相比于和当地仅有的家伙——一个叫斯莱特里的酒鬼加上他两个奇怪的儿子——呆在一起，无疑是个更好的选择。

马尔登刚睡着就被一束光闹醒了。他以为是斯莱特里家的人跑来打算赶走自己、抢劫自己或者做些别的更恶劣的什么行为。但在他的面前只有更为恐怖不可估量的、绝非人类的东西：一个散发着白红相间光芒的人影，血肉从骨骼上脱落，头骨中的眼珠呆滞而几近沸腾，它大张的口中似乎要发出尖叫，但更为可怖的是唯有一片死寂。它向马尔登扑了过来。

马尔登讲述了自己是如何勇敢地用一根棍子将这东西击退的（他撒谎了；马尔登逃跑了，但他绝不会承认

的）。当艳阳高照时他蹑手蹑脚地回来把自己的装备拿走然后偷偷摸摸地迅速溜走了。这就是马尔登知道的全部事情。倘若调查员挑起或无意中引起了一场斗殴（质疑马尔登的话就已经够挑衅的了），那就使用弗兰克·斯莱特里的数据吧（人物与怪物：巴克利的鬼魂，第476页）。

报纸

坎卡杰里既没有自己的报纸也没有太平间，不过采矿办公处有电报机。给珀斯或悉尼的可靠研究员或联系人拍份电报（即telegraph，澳大利亚人从不叫它们wire，因为后者专指用来筑篱笆的东西）的话，就能发现比尔·巴克利在1922年失踪的事情。他最后一次出现在人们是视野中是在坎卡杰里。

其他传闻

一些坎卡杰里当地人可能还记得比尔·巴克利，他是唯一一个刻意去找野犬瀑布的人。他坚信那里一定有一堆金子。当地人记忆中的巴克利会吹口琴、爱喝酒（这意味着他会时不时付一笔酒钱，这是一种能让本地人喜欢上他的方式——虽然价格不菲）。巴克利再也没回过坎卡杰里；也许他死在沙漠里了，没人知道。多数本地居民都知道比尔·巴克利和弗恩·斯莱特里大概20年以前是一队的搭档，弗恩娶妻（一名澳大利亚土著女性）后二人便分道扬镳。他们可能会提到斯莱特里家或许是巴克利中途停留过的地方，但大部分人都很害怕这个醉汉与他的儿子们，他们都尽可能地对其敬而远之。

一些澳大利亚土著见过巴克利的鬼魂，知道他是一个饱受折磨的白人男性。（他们没带着火靠近过那东西，所以也没遭遇到它那种愤怒的形态。）他们听说过马尔登的怪异故事，不过都觉得这个“蠢货”当时八成是喝高了以至于压根搞不清自己当时看到的是什么东西，或者他遇到了个Ngayurnangalku——当地的皮尔巴拉传说中的食人族，会用利齿和生有锐爪的手跟踪和捕食人类。

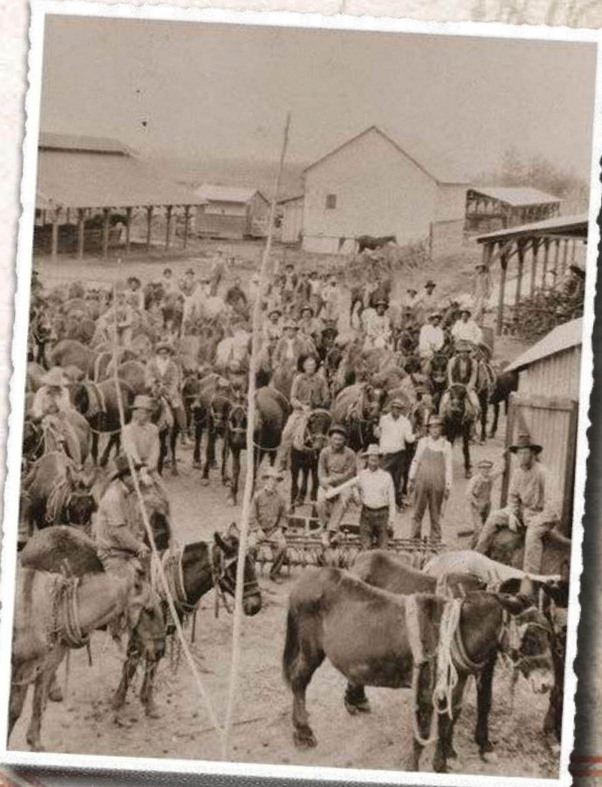
莫蒂默·怀克洛夫的商店

怀克洛夫的商店占据了坎卡杰里郊区一栋破旧建筑的低层。他的装备生意惨淡，不过本人似乎并不介意。怀克洛夫经常关店并带着一两辆卡车的设备往东去；有时候会离开几个星期。他并非独自一个人经营商店：他的三名女儿，格蒂、舒拉和珍妮丝，也会帮忙。白天他和女儿们会在商店建筑中闲逛。怀克洛夫睡在楼上，他的女儿们则睡在店里。

商店的U形柜台后面昏暗的货架上摆满了工作服、炊具、靴子、索具、链条、粗绳、矿灯和帽子、内衣、弧光灯、手电筒、电池、卡车零件、滑车和钩子、发动机、发动机零件、罐头食品、镐子、测定试剂盒等东西。在商店旁的棚子里还有支撑木。水泥袋、铁轨和采矿车。在离主楼稍远一点的另一个棚子里是炸药、雷管和引信。楼前的一个小型汽油泵（澳大利亚人和英国人一样把汽油gasoline叫“petrol”）与一个600加仑容量的大型地下油罐相连。三个女儿在商店边上溜达，偶尔来这加个油。

商店和棚子里没什么与神话相关的物品。楼上怀克洛夫的家中除了一张床、一个炉子、一个梳妆台、一个衣橱、一台冰箱（坎卡杰里有个小冰厂）外加一个衣帽间以外没别的东西。怀克洛夫只保留了发货单和付款记录，并把他的钱藏在饼干盒里（总共30澳元）。他在商店柜台后面放了支猎枪，晚上会把它拿回自己的房间。

怀克洛夫的床底有一罐黑色油彩和一本英文书籍：《绝妙智慧》，作者是17世纪的英国人詹姆斯·伍德维尔（附录C：神话典籍，第644页）。这本经常被怀克洛夫一家翻阅的典籍是印刷初版（价值500澳元），描写了有关伟大种族伊斯的事情。怀克洛夫一家痴迷地致力于这本珍贵的书籍，并会试图杀死任何偷走它的人。



询问问题

怀克洛夫没兴趣回答问题。他那疯狂的眼神和偶尔的胡言乱语足以让调查员意识到他们面对的是一个难以相处的疯子。如果有人问起威尔士的德比·戴夫（**坎卡杰里的八卦消息**，第467页），他只知道这个人是个糟糕的技工，死了活该。当被问起约翰·卡弗（又名罗伯特·休斯顿）时，怀克洛夫声称自己从来没听说过这个人，但成功的**心理学**检定会显示他在说谎，同时也证明了他的神志岌岌可危。

守秘人提示：如果调查员没能通过团体**幸运**检定，怀克洛夫将在下次见到罗伯特·休斯顿时会提起他被调查员问了话的事情。

怀克洛夫及其女儿们：动机

怀克洛夫的女儿们都是邪教徒。她们都拥有祭棍，只不过把它们藏起来了（但她们没有毒药）。在前往被掩埋之城时，她们的刀总是放在触手可及的地方。如果她们以某种途经了解到调查员的意图或动机，就也许会决定在不告知父亲的情况下攻击调查员；这样的袭击或许会发生在坎卡杰里。倘若莫蒂默·怀克洛夫注意到调查员跟踪他的两辆卡车来到了被掩埋之城，他就会组织自己的女儿对他们发起袭击。

不论调查员是否清楚怀克洛夫一家的底细，让他们在调查员到达以后就尽快离开前往被掩埋之城（**怀克洛夫的路线**，第480页）。思维敏捷的调查员发现怀克洛夫一家已经前往沙漠后可能会试图追踪这一家人一路到伟大种族之城；不管怎样，我们都假设调查员以自己的方式到达了目的地（**大沙沙漠**，第477页）。怀克洛夫家可能会成为调查员的眼中钉，也或许将在路上进行一系列行动，这都取决于守秘人的判断。



下图：坎宁盆地的道路与水井图

支线模组：巴克利的鬼魂

“巴克利的机会”在澳大利亚俚语中意为“根本没有机会”。调查员将在野犬瀑布遭遇一个不安的灵魂，也许，还会被卷入一个有关嫉妒和复仇的故事。

- **联系**：坎卡杰里的流言提到了比尔·巴克利（**坎卡杰里**，第467页），这可能会促使调查员去调查此事（**调查比尔·巴克利**，第468页）。

澳大利亚民间传说中有不少鬼魂，通常是在怪异情况下失踪或被杀害的白人定居者。本支线模组也不例外。故事发生在坎卡杰里和调查员最终位于沙漠的目的地之间。它可能是一场偶然遭遇，也有几率为坎卡杰里的调查行为所引出。巴克利和罗伯特·休斯顿间存在着一点小小的联系，即儿童画（**杰科的画**，第475页）。



许多勘探者在内陆扎营寻找黄金

巴克利的厄运

15年前，比尔·巴克利为了淘金而远走坎卡杰里以外的内陆地区。他与一名叫弗恩·斯莱特里的矿工合作，后者在该地区发现了少量贵金属。二人收养了一个叫杰迈玛的澳大利亚土著少女。他们对她很好，作为回报，杰迈玛负责照看他们简陋的小屋。

用来付食物和酒账的金子很快便找不到了。两个男人彼此的信任出现了裂痕，互相怀疑对方有不忠的私吞。当杰迈玛怀孕时。巴克利的疑心迅速转变成了嫉妒，斯莱特里宣称他是孩子的父亲。于是巴克利怒气冲冲地离开，回归了他那种漂泊不定的生活。

弗恩确实吞掉了一小笔金子，他和杰迈玛得以和两个儿子舒舒服服地生活在一起。另一方面，巴克利就没这么幸运了：他响应了休斯顿的号召成为了后者的雇佣工，但当有翼之兽出现时，他逃进了沙漠。

巴克利穷困潦倒，1922年，他回到了斯莱特里家试图讨要补偿。巴克利现在是一名临时工（澳大利亚人把这种人说成是swaggie或者swagman）。他盯着这房子，等斯莱特里出门挖金时悄悄走进小屋中质问杰迈玛他们把财宝藏到哪儿了。陷入恐慌的杰迈玛尖叫出声。听见喊叫声的斯莱特里赶回家朝巴克利开了一枪，然而子弹穿过巴克利的身体打在了杰迈玛的身上，误杀了她。斯莱特里悲愤交加，将受伤但仍活着的巴克利拖到了野犬瀑布附近的一个山洞中点燃了他的躯体。自那以后，他一直被巴克利求饶的哭声所缠扰着。杰迈玛如今被葬在了斯莱特里房后的一个木头十字架下。

现在，斯莱特里和他的两个儿子弗兰克、杰科住在一起。两个儿子都记得那次袭击的事，然而他们并不知道巴克利最后的命运。弗兰克因父亲酒后的胡言而猜测着真相，但他并不知晓确切的真相。只有斯莱特里和巴克利知道真正发生过的事情。值得注意的是，死者反而更有可能揭示事件原貌。

许多人都消失在了内陆再也没回来。几乎没有谁会在意又少了个临时工。无人去调查巴克利的失踪，也没有法庭费心宣告这个身无分文者的死亡。只有巴克利的鬼魂渴望以自己的报复手段将凶手绳之以法。

最近，澳大利亚土著和一名白人旅行者（**疯姜马尔登**，第468页）都目睹了这个幽灵。马尔登看到了它那恐怖的“愤怒”样子，差点没能逃出来；他试图将他在坎卡杰里的记忆通过酗酒一忘皆空。

导入调查员

由于坎卡杰里搜集到的传言，调查员很有可能已经在调查野犬瀑布。若非如此，守秘人可以安排他们意外撞见巴克利的鬼魂。

斯莱特里住在坎卡杰里和隐藏于沙漠深处的城市之间的*路*上。附近有个水池，一年之中多数时间都有水。因为巴克利的死亡地点如果不经过仔细搜索的话并不引人注目，调查员或许会在离开坎卡杰里的的第一晚无意中在水池旁边扎营。

出场人物：巴克利的鬼魂

弗恩·斯莱特里，45岁，*为谋杀而感到良心作痛的矿工*

- **联系**：坎卡杰里的流言提到了斯莱特里一家（**坎卡杰里的流言**，第467页）。

斯莱特里酗酒、信神，试图从上帝和酒精之中寻求慰藉。当初，矿上给了他一小笔钱，尽管很快就被花光，但还是足以让他的儿子们和他自己在他们所想要的那种堕落生活状态中勉强度日。他每日要么是在喝酒要么是在假装挖矿。斯莱特里从不去野犬瀑布。

如果被迫谈起比尔·巴克利，斯莱特里会讲述他是如何在返回时发现比尔在攻击他的妻子并开枪打死了他。酒精和时间让斯莱特里糊涂而充满矛盾。有时候他相信巴克利是在猛烈地攻击杰迈玛；在另一些时候，他又沉溺于幻想之中，认为杰迈玛和巴克利计划私奔，自己射杀二人是一种冲动犯罪。

- **形象描述**：一个干瘦、不讲情面又坚韧的男人，头发稀疏。
- **特质**：如同犬吠一样的粗野声音，以及残忍谩骂的天性。
- **扮演建议**：他知道金矿即将枯竭，如果调查员看上去好说话，他就会试图说服他们雇用自己的儿子。弗恩担心着他们的未来，不确定他们是否能在澳大利亚白人或土著文化间找到自己的一席之地。

弗兰克·斯莱特里，13岁，*长子*

- **联系**：与他的父亲一同与调查员相遇。

弗兰克·斯莱特里是个恶毒的恶棍（larrikin）——这个澳大利亚词汇最初指的是某一特定类型的小偷，现在已经涵盖了所有暴徒或者流氓——尽管这词有时用起来会带有些亲昵色彩，但它被用在弗兰克身上时绝无此意，他给人带来的感觉就像是"一袋子要命的蝰蛇"。被逼到走投无路时他就会诉诸暴力，除非对方占有绝对优势。

- **形象描述**：弗兰克个子很高，有着深色皮肤和健壮的体格，父亲是白人，母亲则是澳大利亚土著。
- **特质**：性格乖戾，沉默寡言，如果不是那一贯的嘲讽、粗暴和满是敌意的态度，他还挺英俊的。
- **扮演建议**：弗兰克的目标是软心肠的调查员，试图从他们那偷到东西。

杰科·斯莱特里，10岁，*次子*

- **联系**：与他的父亲一同与调查员相遇。

杰科是个喜欢捕捉和折磨小动物的傻瓜。不加观察的调查员可能会为杰科的傻气感伤，但成功的**心理学**检定表明这样做会给他们自己带来危险。

杰科违背过他父亲的严令禁止，误入了野犬瀑布的洞穴。巴克利试图附身杰科以报复斯莱特里一家。虽然这次尝试失败了，但精神上的联系已经在幼童的心上烙下了对巴克利的无尽恐惧。这些形象体现在了他的画里（**杰科的画**，第475页）。

- **形象描述**：杰科的父亲是白人，母亲是澳大利亚土著，他的外貌很像弗兰克，只是空洞、清澈的目光掩盖了他与生俱来的恶意。
- **特质**：杰科经常与比尔·巴克利的口琴为伴，他会习惯性地对着口琴吸气吐气，发出一种恼人而令人不安的"嘻嘻嗬嗬"宛如哭叫似的声音。
- **扮演建议**：他像一个走失的孩子一样黏着调查员。杰科在情感上将女性调查员视作类似母亲的角色（如果有女性的话）。

比尔·巴克利的鬼魂，*渴望复仇的灵魂*

- **联系**：神秘的鬼故事（**坎卡杰里的流言**，第467页）。
- **联系**：能够搜集到进一步的传言（**调查比尔·巴克利**，第468页）。

比尔·巴克利的鬼魂出没于他在野犬瀑布的死亡地点。鬼魂有两种形态。安静形态的鬼魂似乎在寻找着什么东西，然后会一路慢慢地返回它被杀害的山洞。这时能够听见口琴的悲伤旋律，仿佛是随风而来。（不安的灵魂在寻找丢失的口琴。）当它到达死亡处时，鬼魂就将燃烧起来并消失。不久之后，鬼魂又会重新出现在几百码以外的地方，再一次重复这个过程，形成了一个永无止境的循环。

那些在夜间将火带到比尔安息之地的人看到的是愤怒形态的鬼魂，因为他是被活活烧死的。鬼魂会缠上持有任何形式的火源的人；电灯和手电筒不会构成威胁。如果火在1D6轮内没有熄灭，鬼魂就会试图附身某人利用他灭火。它的首选目标是离火最近的人，由近至远进行尝试。目标需要与巴克利进行一次POW对抗检定；如果鬼魂胜出，目标被附身1D3轮。它对火的恐惧大到甚至会将整个被附身的躯体扑到火中去熄灭它。一旦火被灭掉，附身状态便解除了。如果鬼魂没有被激怒，它就会按照遭遇巴克利的鬼魂，第第474页来行事。这两种形态都是透明的，很明显只是幻影。

- **形象描述**：除非被火激怒，否则鬼魂就会以他生前的模样出现：一个长着大红胡子，戴着宽边毡帽、身着松松垮垮的裤子和破旧衬衫的人，眼睛总是看着远方。鬼魂并不会吓唬人，而是会把来访者引至那个埋有自己遗骸的洞穴。第二种形态为愤怒形态，也就是燃烧的人形。它的血肉起着水泡，眼窝里的眼珠沸腾着，头发随着折磨着它的灵魂的、闪着磷光的火焰而飘动着。令人奇怪的是，两种形态下的鬼魂都光着脚。
- **特质**：视其形态而定，见上文。
- **扮演建议**：鬼魂伺机向弗恩·斯莱特里复仇，并试图获得那些来到了野犬瀑布的人的帮助。

野犬瀑布

红色巨岩从崎岖的扇形山脊上陡然凸起。在某种意义上，岩石的这种结构就如同一波即将崩塌的海浪被永远地冻结在了石块里，保护着一个集水池使之能免受太阳快速蒸发的影响。水池上方有三个深洞。

池子大约15英尺（5米）宽。包括蛇在内的动物会于夜间造访此处。与调查员同行的任何澳大利亚土著都知道从池子里喝水时要在下巴下面垫上一个草垫进行过滤；这是一种类似扫帚头的装置——这样做并非是形式上的意义：他们这样做只是为了滤除动物的粪便。没有采取这些预防措施的人需要进行CON检定，失败的话将在此后的1天内遭受疾病折磨（肉体技能上承受一枚惩罚骰）。这个水池除了在荒野中算是一种罕见的水源以外没有什么其他值得注意的地方。



野犬瀑布下的水池

山洞

水池上方稍高一些的岩壁中有三个陡峭的深洞，向内延伸60英尺（18米），直入岩石。通过成功的**攀爬**检定可到达任何一个洞穴的最深处。探索内部需要手电筒或其他光源照明。考虑到洞穴通道向下开口的地势曲线，不论光线多么强烈，从入口处都没法看到尽头的情况。第一个（左边的）洞穴的地面上没什么东西；第二个（中间的）洞穴里有一窝1D4+2条毒蛇（**蝰蛇**，第509页）；第三个（右边的）洞穴保存有比尔·巴克利烧焦的残骸，可以清楚地辨认出是人类的骨骼。跟着鬼魂走能避免试错时撞上洞中的危险。

拜干燥的气候所赐，巴克利被烧灼后的衣物残片得以留存下来。这堆东西里没有鞋或靴子。巴克利的靴子和口琴都被弗恩·斯莱特里偷走了。

遭遇巴克利的鬼魂

鬼魂只是想对杀害自己的凶手进行合理的报复。调查员可能会在斯莱特里的小屋中发现一些间接证据（杰科·斯莱特里的那把口琴以及外屋那双曾经属于巴克利的靴子；见**线索**，第475页）；在那之后，就由调查员自行选择该做出什么行动。以下是一些可选项：

- 寻求法律途径解决——但是他们会告诉警方些什么呢？证据都是间接的。
- 把斯莱特里带去野犬瀑布，面对受害者的鬼魂。

如果弗恩·斯莱特里能在夜间被强迫或被骗到野犬瀑布，巴克利的鬼魂就会试图附身他，放火烧死斯莱特里，然后让他进入埋有遗骸的洞穴。如此，在杀死斯莱特里后，他必将永远地与他的受害者的遗骨在一起。

同样，杰科可能会黏上某位女性调查员，因而跟着她和其他人一起前往野犬瀑布，接着被巴克利的鬼魂上身。在这一种情况下，附身状态下的杰科会燃烧起来，在被烧死时，他的口琴发出了可怖的声音。这怪异的声响也许会把弗恩·斯莱特里引到现场，或者至少会让他去找自己的儿子，以及指控调查员与儿子的失踪有关。

如果弗恩或杰科没有出现，鬼魂会试图附身于离自己最近的调查员，利用他将弗恩拖到现场推入洞中，或者干脆杀了他。一旦鬼魂完成了自己的夙愿便会解除附身、永远地离开野犬瀑布这地方，它的任务已经完成了。



斯莱特里的小屋

斯莱特里的小屋位于野犬瀑布以东2英里（3公里）处。这间小屋有四个房间：三个卧室以及一片主要生活区。所有房间都脏兮兮的，到处都是邋遢的碎屑，充斥着一种迷惘的感觉。小屋一天内的多数时间都热得让人难以忍受。

外屋是水泥地上用铁皮墙围起来的一大块区域。包括了一个卫生间和另一片面积更大的区域，里面放有一个带爪足的旧浴缸（浴缸后藏着巴克利的靴子；见下文**线索**）。水必须从主建筑附近的瓦楞状铁制水箱中取。斯莱特里一家正在他们房子东面大约1英里（1.6公里）处的简陋采掘点开采金子。这是一系列又长又矮的隧道，虽然少有维护，但足够安全。

线索

有两条线索证明弗恩·斯莱特里就是杀害比尔·巴克利的凶手。不幸的是对于调查员来讲，这两条线索都并不明确。调查员可能会对鬼魂使用试错的方法，或者如果他们知道任何恰当法术（如**鬼魂号令法**，第632页，**附录B：法术**）的话，也可以直接使用魔法。

如果弗兰克感到危险，就会提出他对父亲的怀疑。调查员若是因此就觉得他们和弗兰克成为了盟友的话，那就大错特错了。倘若事态变糟，弗兰克很有可能与父亲合谋试图悄无声息地杀了他们，他只会在调查员人数占优或者在其他什么方面压制住他的情况下提供帮助。

- **比尔·巴克利的口琴**：现在它是杰科的了，除非暂时用什么他感兴趣的东西交换，杰科是不会撒手的。但交换之后他就会想把它要回来，而且未能如愿的话就会变得暴躁起来。这把口琴的外壳上刻有巴克利的名字。
- **比尔·巴克利的靴子**：这双几乎全新的靴子当初被弗恩·斯莱特里拿走了。事实证明它们对于弗恩来说尺码太小，对他儿子而言（在当时）又太大。那双干硬的靴子现在已经发霉了，被遗忘在了外屋的浴缸后面。经过半小时的搜寻和一个成功的侦查检定就能发现它们。“B·巴克利”的字样烙在每只靴子的靴舌外侧。
- **杰科的画**：杰科的梦境被黑色有翼生物的幻象所侵扰（**沙蝠护卫**，第496页），这是1921年巴克利从卡弗（休斯顿）的营地逃跑时看到的。杰科用蜡笔画出了它们的样子。其中一些形象特征包括怪异的三瓣眼睛。这些画与其说是实际线索不如当成是一种先兆。

公正的报酬

当局一直对斯莱特里家心怀不满，但需要弗恩认罪或者孩子们的证词才能让他们相信他是杀害比尔·巴克利的凶手。如果弗恩被判有罪，调查员能获得1D3点理智值。守秘人需要决定巴克利的鬼魂是能从这个结果中得到安宁，还是会继续出现直到斯莱特里死去的那一日。

如果调查员合谋引诱弗恩·斯莱特里去那个闹鬼的地方，默然接受他的死亡，结局将更令人不安。调查员会损失1D3点理智值（善良的守秘人或许会宽容一些，既不给奖励也不给惩罚）。此外，倘若他们再在这个地方停留一晚，就会发现尽管比尔·巴克利的鬼魂消失了，但被另一个悲惨的幻影取而代之（弗恩·斯莱特里）。假如他们立即继续前进的话，关于这个新幽灵的流言也许会在他们离开澳大利亚海岸前传到他们耳中。

结束了这个支线模组，相信调查员正前往麦克维尔的坐标，前往**大沙沙漠**，第477页。

通俗调整：奖励

作为成功解决巴克利的鬼魂事件的回报，守秘人可以自行决定给予通俗英雄们1D10点幸运值奖励，但糟糕的结局则不应给予幸运值奖励。

人物与怪物：巴克利的鬼魂

弗恩·斯莱特里，45岁，*因谋杀而良心作痛的矿工*

STR 60	CON 75	SIZ 65	DEX 65	INT 55
APP 50	POW 55	EDU 50	SAN 30	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 7	MP:11	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 50%（25/10），伤害1D3+1D4
或匕首1D4+1D4

.30-06栓动步枪 60% （30/12），伤害 2D6+4

闪避 40% （20/8）

技能

攀爬40%， 恐吓50%， 聆听30%， 学识（澳大利亚土著）20%，侦查 40%， 潜行 60%， 破口大骂90%

语言

英语50%

弗兰克·斯莱特里，13岁，*长子*

STR 40	CON 60	SIZ 45	DEX 65	INT 60
APP 70	POW 75	EDU 25	SAN 70	HP 10
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 15	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 55% （27/11），伤害1D3或匕首1D4

.30-06栓动步枪 45% （22/9），伤害 2D6+4

闪避 60% （30/12）

技能

攀爬 60%，恐吓 50%，学识（澳大利亚土著） 20%，机械维修50%，，嘲讽 89%，，侦查 45%，潜行 60%，追踪 55%

语言

英语50%

杰科·斯莱特里，10岁，*次子*

STR 35	CON 60	SIZ 40	DEX 55	INT 15
APP 50	POW 50	EDU 20	SAN 50	HP 10
DB: -1	Build: -1	Move: 9	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 55% （27/11），伤害1D3-1
或弹簧刀1D4-1

.30-06栓动步枪 35% （17/7），伤害 2D6+4

闪避 30% （15/6）

技能

艺术/手艺(吹口风琴) 20%, 学识(澳大利亚土著) 10%，潜行 40%

语言

英语30%

比尔·巴克利的鬼魂，*复仇的幽灵*

STR —	CON —	SIZ —	DEX —	INT 50
APP —	POW 70	EDU —	SAN —	HP —
DB: —	Build: —	Move: 9	MP: 14	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

附身（特殊）：鬼魂与目标进行POW对抗检定：若鬼魂胜出，目标被附身1D3轮。

理智损失：目睹巴克利正常形态损失0/1D3点理智值；目睹愤怒形态损失2/1D8+1点理智值。

大沙沙漠

在沙漠，就连存活本身也成了一种冒险。当调查员们长途跋涉前往伟大种族的城市时，他们将会遭遇许多事件，其中有些足以致命。

- **联系**：从**黑德兰港**（第466页）到**坎卡杰里**（第467页）。
- **联系**：**巴克利的鬼魂**事件（第471页）之后，调查员继续为了被掩埋的城市而前往麦克维尔标记的地点。
- **联系**：调查员也许会跟踪怀克洛夫一家（**莫蒂默·怀克洛夫的商店**，第469页）。

前往伟大种族的城市

无论是谁负责准备所需物资，理想状况下调查员应该拥有两辆戴姆勒轻型卡车和足够度过六个星期的补给。他们必须造访坎宁牧道旁的水井来补充淡水。坎宁牧道横穿沙漠，用来将牛只长途运送到南部的威卢纳和卡尔古利。

前往麦克维尔的日记（**卡莱尔文档：澳大利亚#2**）上标注的坐标，或从罗伯特·麦肯齐（**与罗伯特·麦肯齐见面**，第466页）处得知的坐标至少要花四天时间。守秘人愿意的话，可以对照遭遇表格投掷四次骰子（见表格：沙漠遭遇，第478页），或直接选择适合的遭遇。

数百英里的路程中，四周的景色变得越来越荒芜。白天是无止境的闷热和沙尘，而夜晚温度骤降。裹在不怎么厚的铺盖卷里，调查员仰望陌生的星空，星空中最显眼的就是一个光辉灿烂的星座，南十字座。酷热消失后，空气非常清新，早晨和傍晚都格外美丽。

这里除了灌木，沙尘和石块别无他物。几百尺高的坡度（大约100m）就足以被标在大比例尺地图上，甚至可能还会被起一个名字。这里没有流淌的水流。每过几英里队伍就能看见骡子和骆驼的脚印，或汽车和卡车的车辙。无法辨认这些痕迹是什么时候留下的；沙漠太过干燥，除非被尘暴掩埋，否则这些痕迹能清楚地保存很多年。



坎宁牧道

这条1150英里（1850千米）长的牧道从霍尔斯溪通往威卢纳，被认为是世界上最艰苦和偏远的牧道之一。阿尔弗雷德·坎宁于1906年受命调查这条路线，以打破西部金伯利牧牛人对牛肉供给的垄断，让其他人也有办法把牛群运送到南方市场。通过参考澳大利亚土著知识这一不甚可靠的方法，坎宁确定了沿路的取水点，并在1908年到1910年在这些地方开凿了水井（每一口井都进行了编号）。不过完工后，这条牧道却很少使用，而且当地澳大利亚土著很难从这些建好的水井中取水。他们对传统的水源被开发成了这种样子倍感愤怒，甚至拆除或毁坏了几口井。

令人惊讶的是，每天有两到三次，可以观察到远方有火堆中升起的烟。传统上，澳大利亚土著不仅用火烹饪，还用火诱捕猎物，升起的炊烟也可以作为在平坦而毫无特征的土地上远行时导向的参照。土著澳大利亚人倾向于避免和陌生人接触，因此寻找这些烟信号的来源通常是徒劳无功的。

有时，调查员登上高处，会发现长长的后坡被侵蚀成了奇怪的圆锥形，顶上覆盖着光滑而平坦的石块；有时，他们会发现一块巨大的红色砂岩被风侵蚀得非常光滑。这块石头矗立在另一个斜坡的半山腰上，在冉冉升起的太阳的映衬下显得非常美丽。

荒漠求生

通常一个人需要许多水和额外的盐分补给才能在沙漠的高温中维持下去。晒伤和中暑是最恶劣的敌人（高热影响的规则见**应对酷暑**，第303页，埃及）。徒步行走的旅人在夜晚、清晨和傍晚出发更为安全。通过在最凉爽的时候前进，最炎热的时候休息，旅人可以最好地保存精力和水分。如果救援只有几天便可到达，而水分足够，食物可以置之脑后。而对于长途旅行，搜寻食物是必须的，这会大大拖慢他们前进的速度，因此需要更多的水。

表格：沙漠的遭遇

选择或掷1D6	遭遇
1	蝰蛇或棕蛇
2	探勘者
3	澳大利亚土著猎人（1D3）
4	逃亡者
5	载具故障
6	沙尘暴

沙漠遭遇

当在澳大利亚内陆地区旅行时，每天要求进行一次团体幸运检定，失败时掷1D6，发生一项沙漠遭遇。不要让某种遭遇重复发生。守秘人也可以选择不用骰子，自己选择遭遇。

1、**毒蛇**：这片地区里致命的毒蛇是很常见的。让几条蛇被温暖的夜晚篝火、睡着的人们或舒适的鞋子吸引，可以增加恐怖氛围。蛇的数据详见**人物与怪物：澳大利亚**，第507页。

2、**探勘者**：这位风尘仆仆的旅人骑着一头骆驼。他说他要离开这里前往东部，因为这里正在发生些奇怪的事情：大地有时震动；蝙蝠在沙漠聚集；澳大利亚土著开始消失。他说他打算去更为文明开化的米卡萨拉，然后让这地方见鬼去。如果与他交换名字，他会介绍自己为德比·戴夫。守秘人可以自由裁夺他是否就是之前（**坎卡杰里**，第467页）提到过的那个德比·戴夫。这个名字也许只是个巧合，或者他设法从杰里米·格罗根描述的那个事件中（遇见**杰里米·格罗根**，第483页）逃脱了。如果向他追问怪异事件的描述，他会回忆自己看见了一个奇怪的东西，似乎是从远方被吹过来的，尽管并没有风（成功的**克苏鲁神话**检定会发现这可能是一只飞水螅）。他听见一声可怕的呼啸，短暂地瞥了那东西一眼，至今心有余悸。他离开得和来时一样快。

3、**澳大利亚土著**：他们会尽量避开白人调查员：他们曾被白人射击过，不想再发生这种事情了。如果调查员设法消除了他们的疑虑，他们会在交谈中透露听说过蝙蝠邪教的事，而且他们确信调查员要去的地方很危险，最好避开。送给他们食物和烟草能让他们透露更多：他们听说蝙蝠"恩格努-恩格纳特"已经以白人男性的样貌回归。他们在地上画了五个圆，说这是蝙蝠留下的奇怪痕迹（飞水螅的"脚印"）。接下来在沙子上绘出的图案表明他们所说的正是沙蝠之印（纹在每一个虔诚的教徒身上）。

4、**逃亡者**：独自从休斯顿的地下藏身处逃脱的逃亡者。这个可怜的澳大利亚土著女人几近疯狂，一副就快饿死的样子，几乎无法行走了。她还没发现调查员，调查员就会先发现她。在此之后她试图藏起来，害怕调查员会把她带回给休斯顿，但调查员在她发现他们之前就发现了她。调查员需要耐心地保证（困难**说服**检定）让她相信他们并不打算这样做。她所知道的是自己和许多人被抓了起来，在地下被迫劳动挖掘。她不知道的是，她正是那些僵尸工人中的一员（**工人小组**，第494页）。但是奇怪的是，她没有受到法术效应影响，于是她逃进了黑暗里，设法成功逃脱了追捕。如果调查员迷路了，她能为调查员指出休斯顿营地的具体方位。她困惑又恐惧，提供的地下城市的信息都应该是模糊的。调查员必

伟大种族之城

周边环境

坎宁牧道沿途的水井编号为22至36

0 50 100

比例尺单位：英里



须决定是带她前往休斯顿的藏身处（她拒绝回到那里）；还是寻找并带她去一个附近的澳大利亚土著定居点（这将会使旅程增加1D3天，成功的**幸运**检定会更快找到合适地点）；当然也可以给她留下些补给让她自生自灭（这会使调查员时时担忧她的安危：在本章节结束时，守秘人可以考虑因调查员没有给这个不幸的女人适当的照顾而扣减他们1D4点理智值作为"回报"）。

5、**爆胎**：沙漠驾车是一项苛刻的挑战；当一个轮胎爆胎时，驾驶员需要通过**汽车驾驶**检定来控制车辆，成功会使车辆安全停下，然后花上个一两个小时修理（无需进一步检定）。如果失败了，车辆就会失控，倾斜着撞在路边的石头上，导致车轴损坏。修理需要花费几个小时，而且需要成功的**机械维修**检定，但是即便如此，也只有在汽修厂才能完全地修好它。任何接下来的对于这辆车辆的汽车驾驶检定都需要承受一个惩罚骰。

6、**沙尘暴**：一场沙尘暴袭来。这场沙尘暴使任何人都寸步难行，持续时间长达三小时。沙尘暴结束后，所有车子的化油器都被堵塞了，必须拆开清理。沙尘暴会耗费掉一整天时间，还会完全掩埋掉一切痕迹。

怀克洛夫的路线

假设调查员们取得了合理的进展，第三天他们会意外地发现一条看上去常有人走的路。许多车辆曾来往于这条路上（这是莫蒂默·怀克洛夫前往伟大种族的城市的路线）。怀克洛夫每次来往坎卡杰里都走不同的路，但在这么偏远的地方，他就只开辟了一条穿过沙丘和湖床的路线，每次都走这条路。休斯顿的邪教分子会沿着怀克洛夫的路线巡逻，并准备伏击出现的小队人马。

如果调查员在没有取得城市的坐标的情况下就出发了，无法确定城市的位置，那么守秘人应当在怀克洛夫的路线上留下一些线索供调查员跟随。怀克洛夫的路线向北拐弯，笔直地前往大沙沙漠。如果调查员继续追踪，车辙在70英里后拐向东，最终到达休斯顿通向被深埋之城的升降井（**休斯顿的主入口**，第486页）

如果让大卫·道奇选择前进方向，他会向南拐弯，远离怀克洛夫北向的车辙，在日落前到达宁贝拉井。如果道奇占据主导，继续阅读下文。如果调查员选择追踪北向的车辙，跳转到**伏击**，第480页。

宁贝拉井是边缘飘着绿色浮沫的一片盐水湖。在黄昏到黎明之间的时间里，许多野生生物，包括剧毒蛇，都会来到这里喝水。明智的调查员会扎营在远一点的地方。在这口井处，调查员的路线和坎宁牧道交汇，很容易发现牛群经过的痕迹。任何称职的向导都会指出干牛粪是生火的好材料。

第二天早上，调查员必须决定是继续坚持道奇偏好的路线（**道路的选择**，见下文），还是返回去寻找他们发现的那条北向的车辙（**伏击**，第480页）。

道路的选择

跟随道奇的指向沿着牧道前进，计划的路线是转向正北，进入沙丘群，到达那个麦克维尔和麦肯齐的坐标指示的地方。在马洛瓦和尼比尔井之间，每个人都能很容易地注意到有许多车辙偏离了牧道的方向，向北转弯前往沙丘。这条路与能在澳大利亚这片地区找到的其他路线无异，表面上通向亚瑟·麦克维尔标志的那个地点——前往**被毁灭的营地**，第482页。

如果调查员不在这里转弯，他们会一直前进到邦加宾尼井然后按照自己的路线向北（避开**被毁灭的营地**）。他们会发现这条路有一段时间没有使用了，流沙时时会掩埋道路。有些地方，调查员会注意到车辙中已经长起了矮小茂盛的杂草。行程很稳定，不绕圈子。四周的景色与麦克维尔照片中酷似，但没有发现照片中的巨大刻石。向正北前进40英里（64千米）后，路断了。调查员们要么冒着损伤车子的危险开辟新路接着前进，要么原路返回再找另一条路。继续前进的情况下，驾驶员需要过一个**幸运**+**汽车驾驶**组合检定：失败意味着车辆损伤，需要停下来修理（大失败的情况下，调查员会受伤，而且车辆损坏无法修复）。最后，取决于他们所选的路线，调查员们来到了**休斯顿的主入口**（第486页）或是**第二个入口**（第488页）。

伏击

要从西方或南方接近伟大种族的城市入口，调查员需要下到一条山谷，在那里伏兵等待着他们。望风的邪教徒在这里设下埋伏，监视着任何过路车辆，一旦看见机动车辆就会从远处开火。通常那里只有一个监视哨/狙击手，但是一旦休斯顿警惕起来，就会增加到两人。每个监视哨都藏匿在隐蔽处，有充分食物和水补给，还能遮风挡雨。他们每天数次轮班，徒步或被卡车捎回基地。

邪教徒轮流担任监视哨；可以使用任何一位邪教徒的数据（**普通沙蝠信徒**，第509页），但每人都携带一把.30-06栓动步枪（伤害2D6+4），拥有70%的射击（步枪）技能（35/14）。

狙击手的第一枪被调查员的卡车弹开了。要求调查员进行**侦查**或**聆听**检定确认是否有人注意到。第二枪打碎了一扇窗。狙击手还有时间射出三发有效攻击。接下来三轮，要求调查员进行团体**幸运**检定，如果其中有任何一次失败，则参照下述的内容。

- **第一轮**：某个调查员被流弹所伤，受到1D3点伤害。
- **第二轮**：油箱被击中，在到达终点之前油就会流尽。
- **第三轮**：一只前胎被击中了。要求进行**汽车驾驶**检定：如果失败，车辆向一边倾斜，要么翻倒要么冲出道路边缘卡在某处动弹不得。调查员现在离开了狙击手的视线，即使他们本身不会知道这一点。

通俗调整：卡车爆炸！

在通俗模式的游戏中，当团体幸运检定失败时，用下述结果替代上文给出的结果。

- **第一轮**：某个调查员被流弹所伤，受到1D6伤害。
- **第二轮**：一只前胎被击中了。要求进行**汽车驾驶**检定：如果失败，车辆向一边倾斜，要么翻倒要么冲出道路边缘卡在某处动弹不得。
- **第三轮**：油箱被击中并爆炸，卡车腾空而起，火光冲天。所有乘客受到4D6点伤害。要求卡车里所有人进行**幸运**检定来判断他们是否被困在燃烧的卡车残骸里（成功的人被直接抛了出来）。被困在卡车残骸里的人每回合受到额外1D6伤害，直到他们通过成功的DEX+STR组合检定自己爬出来，或者，被同伴以某种方法拉出来。



在内陆遭遇伏击！

如果调查员打算打倒狙击手，需要进行极限难度**侦查**检定。视方法而言，他们可以从狙击手枪口的火光定位，或是追踪足迹到狙击手的藏身之地。

每个隐蔽处都位于巨石之间，因此总是处于背阴处，内部相对凉爽。每个调查员都需要进行成功的**潜行**检定来在不被狙击手发现的情况下接近。如果狙击手被活捉拷问，调查员通过成功的恐吓检定可以让他供出以下情报。守秘人可以自由裁量。

- 这条路通向一片怪石丛生的地带。在那里有一个通向地下的孔穴。
- 孔穴下方是一个巨大的地洞，通向鬼知道多深的地方。那里埋藏着巨大的宝藏，但也有巨大的危险，恶魔在黑暗中出没。（狙击手不太想谈论这些。）
- 休斯顿是一个伟大的人，一个被神指引的梦想家。狙击手试图说服调查员相信这一事实。
- 休斯顿在此处建立了圣像。当正确时刻来临，他会接触到神，在神的帮助下取得开启天堂之门的钥匙。

这个狙击手已经陷入疯狂。如果调查员劝说他，表示希望和休斯顿见面，向他效忠，他甚至会同意亲自带领他们到休斯顿那里去。（见**沙下之城**，第486页）。

被毁灭的营地

十几个帐篷小屋挤在20尺（6米）高的突出岩床上，它们的顶部破破烂烂的，随着微风鼓动。附近堆着许多一人高的板条箱，和各种各样的长管子和零件。一个标注着“炸药”的小棚屋，和一个顶部安装有机械装置的小木屋看起来是这里唯二还矗立的建筑物，此外还有一个帐篷看上去还算完整。这排帐篷的旁边停着一辆旧福特卡车，被挤压坏了，像是被一个巨人踩了一脚。显然这曾经是个采矿营地之类的东西。依然没有那些奇怪的曲线状巨石的痕迹，也没有生命的迹象。

调查员离开车辆后，他们发现地上的砂石中散落着人类的骨头。能看到基本完整的几具骷髅，但骨头碎了。在小木屋旁边通过成功的**侦查**检定能够发现一根30英尺（76厘米）长的棍子，半埋在沙里。棍子的打击端嵌着许多又小又尖利的白色牙齿。成功的科学（**生物学**或**动物学**）或困难**博物学**检定能够辨认出棍子上的牙齿来自于蝙蝠。

守秘人提示：守秘人可以选择让一只**沙蝠护卫**（第496页）在营地上方盘旋。

下面列出被毁灭的营地中所有值得注意的地点和发现。

小木屋

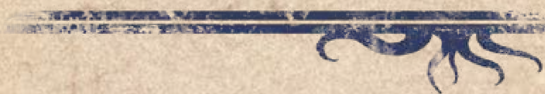
里面有一口深井。竖井周围的结构上安装了发动机和缆绳绞盘，用于架设在竖井顶部的小型开放式电梯。无论是手电筒的光线或是投入一样小东西时从井中返回的回声都显示这口井非常深。成功的**机械维修**检定能够打开了为电梯提供电力的汽油发动机，并且会发现绞盘、电缆、轿厢等都处于良好的状态且非常安全。轿厢可以在内部进行操作。

如果调查员打开了绞盘引擎，让轿厢下降，井里的碎石会让电梯在200英尺（60米）的地方停下。成功的**科学**（**地质学**或**工程学**）检定会发现墙面已经垮塌，而且电梯的上升控制杆并不如看上去那么安全。上方是唯一的出口。这是一条死路。



通俗调整：下坠的电梯！

当英雄们进入了电梯，要求进行一次团体**幸运**检定：失败则表明电梯直线坠落进了黑暗里，重重撞在200英尺（60m）深处的碎石上。每个乘客受到3D6伤害，除非英雄迅速地想出了避免受伤的办法。身处深井底部的人必须爬上去——给那些独出心裁的和想到利用电梯的滑轮组的人在**攀爬**检定上的奖励骰。



炸药小屋

门上的锁已经坏了。里面除了两个用鸠尾榫接合的空木头箱子以外空无一物。箱体标注的规格说明里面曾存放着强力采矿用炸药，48支一箱。经过检查会发现小屋附近有其他几个同样的空炸药箱，饱经风吹日晒，被沙子半埋了起来。

完好无损的帐篷

所有的帐篷都被撕得稀碎，但有一顶帐篷被小心地缝回去了。杰里米·格罗根在使用这顶帐篷，也许正在里面睡觉。(如果守秘人愿意的话；见下文**遇见杰里米·格罗根**)。里面是一些衣服，干燥的火柴，罐装食物（和一些罐装食物的空罐子），几盏灯，煤油炉，和其他日用品。在营地的这些帐篷里，只有这个帐篷看起来新近住过人。

泉水

帐篷上方的红色的岩壁上有一块黑色的污渍。黑点中央是一小股泉水，涌出一道像是木匠钉子那样细的水流，流进下面岩石上摆着的白色搪瓷洗脸盆，又漫过洗脸盆的边缘消失在岩石的缝隙里。水尤清冽，甘甜可口，沁人心脾。

守秘人提示：这股水流是唯一能证明杰里米·格罗根造梦天赋的证据；见**出场人物**：**澳大利亚**，第457页中关于他的详细记载。

在营地四周走动

在营地周围四处走动的调查员通过成功的**侦查**检定能发现一组奇怪的脚印。它开始和结束的地方都很突兀，就像是它的主人从天而降，走了一段路又飞走了。成功的**追踪**检定能够发现脚印是不久前留下的。每个脚印有五个脚趾，但脚印本身非常大，大概有6英尺（1.8米）长。成功的**克苏鲁神话**检定会发现这是飞水螅留下的踪迹。

向城市进发

如果调查员想从被毁灭的营地出发前往麦克维尔标注的坐标，他们会发现松软的沙地和一道长陡坡阻挡了车辆前进。但如果他们向北边或是南边开大约两小时再向东转弯，路会相当好走。无论向哪边走，他们都遇到直接通往东经125°0′39″，南纬22°3′14″的旧车辙。无论何种路线都会让他们受到伏击的危险，见**伏击**，第480页。当他们到达坐标指定的地点后，参阅**沙下之城**，第486页。

遇见杰里米·格罗根

格罗根或是待在他的帐篷里，或是在营地外面闲逛，这取决于调查员到达和探索被毁灭的营地的时间。如果是后者，在调查员探索完营地后，他们听见从营地的另一边传来动物的吠叫。紧接着，六七只狗一样的生物出现了（澳洲野狗），它们从附近一座沙丘的边缘审视着调查员。随着一个人吹了声口哨，这些动物退回到沙丘后，消失在视线之外。

如果调查员追上去，就要登上低矮的沙丘。他们会在那里发现狗的足迹。在沙丘另一边不远的地方，狗的脚印和人类脚印汇聚在一起，这么多脚印很容易追踪。几分钟之后，调查员就会发现八只红棕色的狗围着一个浑身上下只穿了一双牛津鞋的裸体男人。他站在一个由露出地面的石块围成的5英尺（1.5米）直径的圈里。

“给我滚回去，撒旦的臭崽子！滚开！给我注意点！”男人（杰里米·格罗根）大叫。“我的朋友会把你们撕成碎片！”显然，这些澳洲野狗们正分散开，慢慢移动到队伍的一侧，伺机袭击。成功的**取悦**，**话术**或**说服**检定可以让男人相信调查员没有直接的威胁。另一方面，如果他没有被说服，野狗也能感觉到这一点，它们会发动攻击，利齿闪烁着寒光（见**人物与怪物**：**澳大利亚**，第507页）。格罗根会在狗成功地咬到调查员后将其召回，等待调查员离开。如果他们不走，他会再放狗咬他们，直到调查员离开，或者重伤甚至死亡。

格罗根喜欢那些难以捉摸的动物。这群野狗对他忠心耿耿，一旦他受到攻击就会保护他。但是，它们害怕枪声。打响第一枪之后要求进行团体**幸运**检定，如果成功，一半的野狗逃走；如果失败，也会有一半的野狗逃走，但其中一只狗会攻击开枪的人。如果调查员残酷地对待这些野狗，格罗根会勃然大怒然后无畏地保护他的野狗同伴。

如果调查员表现出一点点耐心，他会在鼓励之下说出他的故事（**卡莱尔文档**：**澳大利亚#2**）；同样，参照**格罗根的回答**，第483页。成功的**心理学**检定会发现，通常他说的话并不可信，但是在重要的事情上，他会不由自主地吐露真言。

格罗根的回答

作为对问题的回答，格罗根认为卡弗带走了人员、剩下的卡车、炸药和其他的补给，但是他不知道他到哪里去了。这些野狗已经好几次从一群人（休斯顿的邪教徒）手里救下了他，他们似乎执意要谋杀他。这些残忍的人带着镶着小尖牙齿的棍棒。自从野狗吃掉了其中的两人，他们就再没来过了。成功的**心理学**检定会证实他很害怕卡弗的人，害怕他们会再来。如果他与调查员间建立了友谊，他会请求调查员为这片土地除掉卡夫和他邪恶的追随者。如果调查员向格罗根出示罗伯特·休斯顿的照片或向格罗根描述他的相貌，格罗根会确认他和卡弗惊人地相像。

反复的询问会给他施加压力，让他变得愠怒和沉默寡言。愿意陪他坐上一长段时间的调查员才能了解到完整的故事。如果调查员向格罗根提出同行的邀请，他会激烈地拒绝，跑走然后藏起来，或者回到他的石圈里，声明这些石头的魔力能够阻止他的敌人进入（这不是真的）。只有在格罗根搭错的脑筋里，这个石圈才有特别的意义。如果格罗根成功地抓住了一个落单的调查员，他会在石圈里献祭俘虏。除了牺牲者不幸地死去，献祭并没有什么用。

守秘人提示：格罗根是一个造梦者。他不清醒的脑袋能在无意识的情况下改变现实，就像入梦者在幻梦境里使用做梦技能一样。实际上，能力是否生效是完全随机的；在合适的情形下，格罗根梦中脑海里出现的事物会在他醒来时成为现实。被毁灭的营地中的那股泉水就是一个类似的造物，当格罗根死去，它也会随之消失。



通俗调整：野狗吃掉了我们的英雄！

在通俗模式下，这些野狗也是格罗根造梦技能的产物。当格罗根对英雄们大发雷霆时，这些澳洲野犬会变得高大威猛，更加凶暴地攻击英雄们。幻梦境野狗的资料见**人物与怪物：澳大利亚**，第507页。

当调查员离开被毁灭的营地时，他们必须向东北出发才能到达休斯顿的营地和伟大种族的城市，格罗根可以为他们指出“卡弗”带着手下离开的路，这会带领调查员前往**休斯顿的主入口**（第486页）。此外，如果他们想迂回到达城市，那么前往**第二个入口**（第488页）。



格罗根和他的野狗们

"我不知道这件事情已经过去了多久了，我想大概有几年了吧。我在坎卡杰里倒了大霉，这时我遇到一个美国佬，说自己手上有一个大金矿的地图，就在老远的东边。他看上去鬼头鬼脑的，所有的老板都这样。但是他当场就付了一大笔钱当定金，我就跟他干了。干什么工作呢，挖矿。"

"他雇了一批人，二十多个吧，我们都认为这家伙蠢得要命，我们得工作到他的钱袋子里一个子儿都不剩，然后各回各家。雇工就是这么干的，您瞧——我们做完一个工作，又换一个。

"那家伙的名字叫做约翰·卡弗。他带我们去的地方别说不可能有金子了，连含金石英都没有，还让我们在一个地方一个劲儿地挖。他一遍又一遍地说'我的调查不可能出错'，天知道我们笑了多少次。我们确保我们的工资一天一结，因为这个家伙很快就要恍然大悟，迷途知返了。于是我们挖穿了沙子，挖穿了沉积物，又挖到了岩层。这时那男人的钱袋子见底了。我们都信奉没工资，不工作，于是我们坐下来等坎卡杰里的运输补给的卡车来运我们回去，就像一开始说好的那样。

"这时那美国佬开始表现得怪怪的了。他走进沙漠，假装和看不见的人聊天，比划手势，做着诸如此类的事情。他常常一消失就是一整天多，当他回来的时候，他的眼神疯狂而邪恶。'有一条路。'他说，'还有另一条路，神已经指明了。你们对我已经没用了，想滚就快滚吧。'"

"有个人开始说等卡车的这么多天也要付工资，还有几个人人则毫不客气地把非常难听的脏话甩在那美国佬脸上，毕竟营地不是旅馆。卡弗勃然大怒，大声诅咒我们。他露出了极为残酷的表情。'如果这就是你们认为的，'他说，'那么我将让你们见识一些东西来改变你们的想法。'这个说法听起来不怎么有力，但确实激起了一些人的好奇心。"

"他离开营地，走进沙漠里。那天晚上，我打牌出老千被一群人抓着了，然后被赶进一片矮树丛里，就晕头转向不知道自己跑到哪儿去了。后来我溜回营地，看见卡弗站在石墙上，作手势一指，就有一只很大，带翅膀，爪子像绳子一样的东西从天上降下来。空中还有爆裂声，似乎是它的叫声。"

"人们都跪倒在地。有一两个想逃跑的，但是那个东西抓住了他们，把他们撕成碎片。我把脸埋在沙子里，两手捂住耳朵。我起来时，看见剩下的人向卡弗躬身，然后他就带着他们离开了。

"走进沙漠死掉对我似乎是更为不错的选择，于是我跌跌撞撞地离开了。什么事能比见到这样一个魔鬼般的人和他带着的恶魔更糟糕？第二天我找到了个阴凉地方，躺下来等死。不知怎么的我的头脑变得清明了。我睡了几天，梦见了清凉的水和一片安宁。当我醒来，我发现了一股清澈的泉水，就像我梦到的一样。所以我留在这里，做梦梦到更多的东西。自那时起我和这些野犬成了好朋友。我一向和动物处得来。"

沙下之城

与休斯顿邪教徒的最终战斗在深埋于澳大利亚沙漠之下的古代城市进行。在探索时，调查员也许会遇到一个比人类种族本身更古老的异星存在。

- **联系**：寻找麦克维尔的坐标（**道路的选择**，第480页）。
- **联系**：被擒获的狙击手可以被说服带路前往休斯顿的营地（**伏击**，第480页）。
- **联系**：杰里米·格罗根可以指出休斯顿行进的道路（**被毁灭的营地**，第482页）。
- **联系**：在沙漠里跟踪怀克洛夫家族（**怀克洛夫的路线**，第480页）。

休斯顿的主入口

当调查员们接近麦克维尔坐标的地点时，他们可以看到奇怪的石柱和石块在那丝毫不受时间影响的沙地上矗立着，就像麦克维尔照片中所表示的一样（**卡莱尔文档：美国#15**）。与照片中最明显的不同之处就是这里的沙地上布满了脚印和轮胎印，和一大堆20世纪初出产的垃圾。如果怀克洛夫和他的女儿已经到了——而且也许比调查员早得多——那么在"营地"的中间停着几辆轻型卡车，大多数是空的。一个小棚子旁放着一些货物，上面盖着柏油帆布。

小棚子下有一道沙袋组成的矮墙，围着一台发电机和一道木头阶梯，直通向沉默的地底。发电机不停地工作，发出嗡嗡嗡嗡的声音，传到了很远的地方（这声音也许会引来迷路的调查员）。就休斯顿或任何一个邪教徒所知，这是唯一可以进入伟大种族之城的入口。一个守卫日夜看守这里。但当怀克洛夫到达时，这个守卫被迫充当他的搬运工，所以有时这个入口会无人看守。

石块和石柱

如果调查员有时间去调查那些散落在休斯顿营地四周的石块，成功的**科学（地质学）**或困难**考古学**检定会发现这些造物已经有一万年或甚至更久的历史了。所有的石头都被年月所侵蚀，但大部分还留存着深深的痕迹（凿刻），组成了奇妙而未知的图案。有**科学（地质学**或**工程学**）技能的调查员会发现这些石头很明显不是自然造就的，而是为了建筑方面的原因经过刻意的加工装饰。

小心靠近

调查员也许会尝试调查周边地区，而不是直接突入休斯顿的大本营。如果他们避免引起休斯顿的监视哨的注意，并通过成功的**侦查**或**导航**检定，可以发现一个距离主入口约700码（640米）远的小山丘。山丘后面是一个适合于观察邪教徒和制定计划的绝妙地点。

调查员可以做出选择：是打算强行闯入休斯顿的大门（**预料中的访客？**），还是选择更加隐蔽的方法，寻找进入城市的另一个入口？（**第二个入口**）

预料中的访客？

无论调查员有没有接触过莫蒂默·怀克洛夫，如果他们在接近基地时不怎么小心，那么就会有告密者通知休斯顿有可疑人士接近了伟大种族的城市。如果休斯顿得知调查员正在靠近，基地的入口就会把守着六七个全副武装的邪教徒。沙袋提供了绝妙的掩护（在对邪教徒射击时需承受一枚惩罚骰），不过停着的卡车阻挡了一些射击的角度。为弥补这一缺点，每辆卡车下都可以卧着一个邪教徒。

沙地上的石块和石柱可供调查员匍匐隐蔽前进，但是最后50码（45米）毫无遮挡。穿过这片空地需要六到七秒，足够每个邪教徒朝着不断接近因而越来越容易击中的目标好好开上一枪。下一节提供了一种充满可能性和爆炸性的通过方案（**汽车炸弹**）。

汽车炸弹

如果调查员被阻挡在了挖掘出来的入口之外，无法进入被掩埋的城市，那么可以选择利用一辆着火的、或是装满了炸药的卡车为他们消灭敌人，扫清前往城市的道路。不过无论如何，这种方法都需要有人来驾驶卡车，要想成功的话驾驶员需要进行成功的**汽车驾驶**或**操作重型机械**检定。

进行成功的**跳跃**检定可以让驾驶员及时跳出卡车，避开随后的爆炸；不然他会受到1D6的伤害（以及任何击中目标的子弹造成的伤害）。爆炸的强烈威力还会吸引几英里外的飞水螅的注意。如果调查员一个小时后还没有

对页：休斯顿的城市入口平面图

休斯顿的主入口

0 1 2 3 4
比例尺单位：码



图例

1 停下的车辆
2 盖着柏油帆布的货物
3 发电机
4 城市入口
古代石块

进入地下，那么一只飞水螅会飞临头顶，如果他们没有找到遮蔽物的话，它就会攻击调查员。

如果调查员成功清理了道路，从这条路进入了地下，那么参见下文的进入未知和地下小节。

第二个入口

为了避免惊动休斯顿，调查员可能会调查这片地区希望能找到其他道路进入被掩埋的城市。必要的话，成功的INT检定会让调查员推断出可能还有另一个入口。

在麦克维尔的坐标的四周绕一个大圈，并进行**导航**和**侦查**的组合检定，如果成功的话，调查员会在离坐标位置4英里（6.5千米）远的地方发现一个山洞。没有卡车车辙通向这个山洞，但是在洞口旁边的沙地上有一些新留下的痕迹。每个都有6英尺（2米）长。山洞外面散布着一些风化的巨石，上面有一些磨损的凿刻，几乎看不出来刻了什么。

守秘人提示：调查员也许已经在**被毁灭的营地**（第482页）或从土著澳大利亚人（如果在沙漠里遇到了，见第478页）那里看到过这样的痕迹。成功的**克苏鲁神话**检定能够发现这是飞水螅的踪迹，它们一定是通过另一种方法离开的城市。飞水螅可能就是通过这个山洞来到地上的。

守秘人提示：经过岁月和沙尘的洗礼，石块上的凿刻显然很难看懂。经过仔细研究（也许是日后对拍得很好的照片或铅笔拓印进行研究），并通过成功的**克苏鲁神话**检定，调查员或许能够知道这些凿刻出于伟大种族伊斯之手。它记载了伊斯城市的边界和种族的部分历史，尤其是它们与可怕的飞水螅之间的冲突。是否给出其他进一步信息交由守秘人自行决定，这些信息可能会成为未来冒险的起点。

这个宽广的山洞大概50尺（15米）宽，坡度陡峭。站在它的入口，可以感觉有风向外吹过。虽然它陈腐的气味会让所有人皱起眉头，但显然这个洞肯定会通向某个地方。

在洞里，调查员也许会安全地滚下或慢慢地走下陡峭的沙地面，到达一个平缓的斜面（大约100英尺（30米）深处），但仅仅借助不断坍塌的沙坡支撑就想爬回陡峭的坡顶显然是不可能的。如果想从这个洞口返回地面，他们需要在附近的石块上绑上绳子，再把自己放下洞去。一旦进入了最开始的几个房间和过道，他们就需要指南针来寻路前往休斯顿的入口。

章节在**城市之中**（第490页）提供了一些大体的描述（见下文的文本框中节选的洛夫克拉夫特的《超越时间之影》中对城市的描述）。第二个入口开在城市的一处从未有任何邪教徒发现过的地方。大部分道路十分整洁，没有石块和瓦砾。地上的灰尘积了厚厚一层，除了某些地方有那些6英尺（2米）长的痕迹突然出现。脚步声变得沉闷，这些太古的尘埃也悄悄攀附在了调查员的衣服上，手上和脸上。

此时调查员与邪教徒设置的电灯线路相距地下数英里之远。当他们靠近这些光源，他们也会同时听见邪教徒们安设的汽油发电机的嗡嗡轰鸣。跟着指南针走很简单，一路上只有一处阻碍：一扇打开的、通向飞水螅地域的活板门。见**通向黑暗的深井**，第472页。

进入未知

调查员可以通过上述两个入口进入城市：**休斯顿的主入口**和**第二个入口**。接下来的小节（**地下**）假设调查员通过主入口进入。而对于之后的小节（**城市的遭遇**），查看地图——**伟大种族之城部分区域图**，上面标注了文中提到的主要地点。

这座宽广且未知的城市绵延不断，足有几十英里，调查员仅仅见到了其一小部分。守秘人可以按照自己认为合适的方式自由为城市增添更多细节装饰和设计，不过延长在城市探索的时间会极大地增加调查员死亡的风险。

地下

阶梯有大约300英尺（90米）长。奈亚拉托提普通过幻觉给休斯顿指明了捷径，但是在道路畅通之前还有许多工作需要完成。稀疏而有规律地悬挂着的电灯照亮了阶梯50英尺（15米）以下的路，在阶梯的起始和底部都有一台备用的发电机。几个50加仑（227升）的汽油桶说明，通往外部的道路可以关闭相当长一段时间而不造成

超越时间之影（节选） 竹子 译

...从看到它的第一眼起，我就知道这座圆堆有着空前重要的意义。这不仅仅是因为圆堆里有着数量空前的石块，而且当我借着月亮与手电筒的光芒细细审视它们的时候，某些沙砾磨损后的痕迹吸引住了我的视线。这些石头中没有哪块与我们之前发现的样本有本质的不同。吸引我的是一些更细微的东西。单独盯着一块石头看的时候，我并不会有特殊的感觉；仅仅当我同时看着几块石头时，才会得到某些模糊的印象。过了一会儿，我终于意识到了真相。这些石块上的曲线图案是密切关联在一起的——它们是某个非常巨大的装饰图案的一部分。在这片经历了无穷动荡岁月的荒漠里，我第一次遇到了一堆还保留在原始位置上的遗迹——虽然它已经支离破碎，倒塌成了一堆废墟，可即便如此，它依旧有着非同寻常的重要意义。

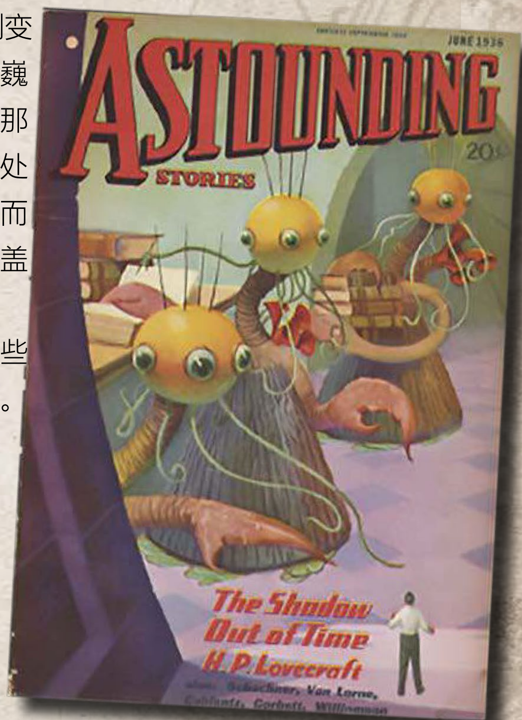
我从一个较低的地方开始，费了不少力气才爬上了那堆石头。一路上，我用手清理掉了覆盖在各处的沙子，不断地试图去理解花纹与花纹间的联系，同时也试图弄清楚这幅图案的尺寸、形状与风格。慢慢地，我勉强弄明白了那座曾经修建在此处的建筑，也对那些曾经铺展在这座史前建筑宽广表面的图案有了大致的印象。它与我在梦境中瞥见的某些场景完美地吻合在了一起，让我感到惊恐和胆怯。这曾是一条三十英尺高的宏伟走道。走道的地面上铺设着八角形的石板，而头顶上则修建着坚实的拱顶。在走道的右边应该开着许多的房间，而在走道的另一头还有一段奇特的斜坡通往更深的地下。

...我掏出了手电筒，向入口里投下一道明亮的光束。然后，我看见自己下方有一堆建筑坍塌后留下的杂乱废墟。那堆废墟形成了一个大约四十五度的斜坡，通向北边的地下，显然是那些原来位于上方的建筑物倒塌后造成的结果。坑道与地面之间的深坑里填满了无法穿透的黑暗。而在坑道的顶端还保存着一些巨大的应力结构穹顶的痕迹。看起来，沙漠的这片区域正好盖在某座地球历史早期就已经存在的巍峨建筑里的某一层上。

...最终，我踏上了一片遍布倒塌石块、石头碎块、沙砾以及各种各样岩屑的平地。在我的左右两侧——大约三十英尺远的地方——耸立着厚实的石墙，而石墙的顶端则支撑着巨大的穹棱。我能还能辨认出上面有雕刻过的痕迹，但雕刻的内容已经完全无法分辨了。最令我印象深刻的还是头顶的穹窿。虽然手电筒的光线无法直接照射到穹窿的顶端，但那些巨大拱形中较为低矮的部分依旧清晰可见。

...在吞没一切的黑暗中，手电筒的光线无力地亮着。石墙与雕刻如同魅影般出现在闪过的光亮里，全都显露出饱经岁月磨蚀的破败景象，而它们带来的熟悉感觉更让我觉得毛骨悚然。在有一处地方，拱顶出现了极其严重的坍陷，因此我不得不爬上堆积得如同小山一般的石块。那堆石块非常高，几乎可以够到生长着怪诞钟乳石的破碎穹顶。

...许多印刻着象形文字的巨大金属柜门阴森地浮现在了我的面前。我看到有些柜门还保持在原来的位置上；有些已经打开了；还有一些出现了严重的则扭曲变形——过往的地质剧变虽然不能撕裂这座岿巍的建筑，但却足以让那些金属柜门屈服。随处可见敞开的空架子，而那些架子下往往堆着盖满灰尘的箱子。看起来，强烈的地震将那些箱子全都摇晃了下来。偶尔出现的立柱上雕刻着巨大的符号或文字，预示着书卷的种类和子类。



妨害。可以使用竖井顶部的绞车机械装置降下这些沉重的油桶以堵住入口。

进入地下的第一印象是一股凉意，这个深度的土壤温度常年保持在57°F（14°C）。超越生死的沉默和寂静笼罩着一切，没有哪座坟墓有着这么古老的历史，也没有哪座坟墓埋藏着这么多的宝藏。远处是广阔的大厅和厚厚的灰尘。越来越多的小灯泡发出的微光引领他们走向永恒无尽的黑暗。

这种环境的另一个结果是，这个洞穴还吸引了很多蝙蝠。最下的几阶阶梯积满了它们的排泄物，氨气的臭味简直是令人无法忍受的恶心。（在这里进行任何检定都需要首先进行一个CON检定，失败会导致之后的所有检定附加一个惩罚骰。）蝙蝠在头顶排列休息，巨大的声响或爆炸会让上千只蝙蝠一窝蜂地起飞涌出入口。每天黄昏时分，它们就离开城市寻找食物。

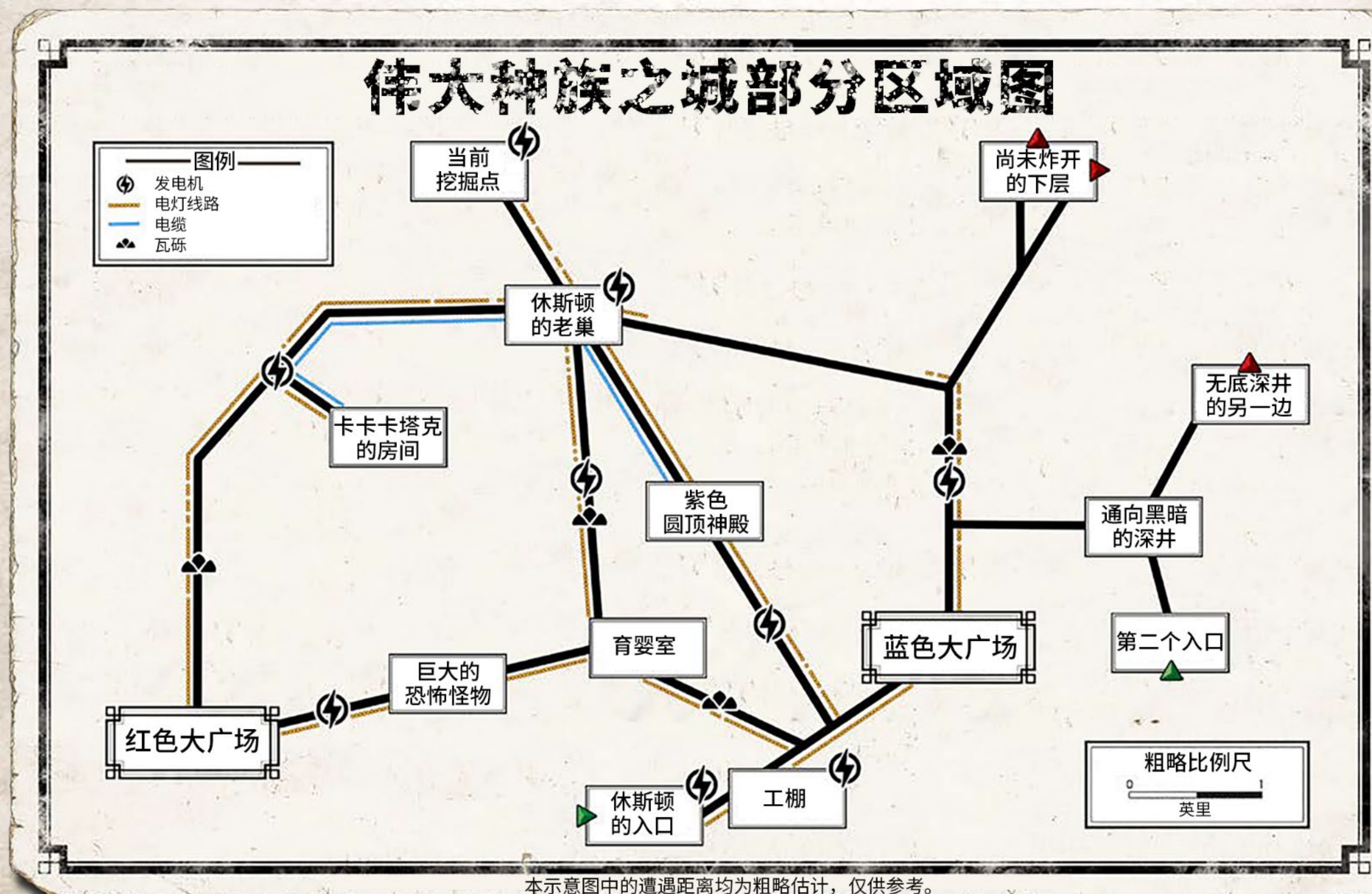
如果想让场面变得更复杂，守秘人还可以让许多蛇在每天的黎明和黄昏时游入洞穴的裂口处。调查员需要小心，以免无意间踩到一条蛇（**侦查**检定可以避免）。

调查员可以前往任何方向，不过电灯会是非常具有吸引力的路标。他们很容易就会注意到有一条铁轨铺在积了厚厚一层灰尘的地面上，沿着电灯排列的方向前进，而地面上其他地方的灰尘保持着原样。黑暗深邃，调查员几乎看不到城市大小。如果他们决定沿着铁轨前进，轨道会通往**工棚**，第493页。

在城市之中

在调查员进行他们的地下世界之旅的同时，因为这座城市全然异界的特质和飞水螅的威胁，他们需要在地下旅程的某一阶段进行**理智**检定（0/1D3理智损失）。但这次检定不该发生在旅途的开头，而是在守秘人决定合适的时候，比如在调查员意识到城市的广阔或古老的时候。

伟大种族的城市原本不是建在地下的，但是许多重要的大道建在内部而非露天。城市顶端的部分已经因为悠久的年月，还可能要加上飞水螅的功劳而毁坏殆尽了。长年累月，灰尘和沙子覆盖了一切。尽管有着坍塌和渗



下图：伟大种族之城部分区域图

透的现象，但城市的下部分仍然完好无缺。当时休斯顿没能成功地直接向下挖到城市最有用的那部分，于是奈亚拉托提普向他指引了附近一条更加简单的进入途径。“附近”是个相对的词语，实际上，休斯顿现在挖掘的地方距离奈亚拉托提普指引的入口还有远一段距离。

镶嵌着八角形石块的巨大斜坡连接着城市中的大建筑和结构。墙壁和落下的泥土将宽广的斜坡分隔开来创造出了几条本不存在的走廊。斜坡的倾斜度很奇怪，不过那些有电灯指引的道路中，只有两条特别陡。

在建筑物中，沉重的大门通向数量惊人的迷宫般的房间。所有的房间都没有生物活动的迹象，只有奇怪而高大的家具、工艺制品和美术作品说明了先前居住者的形象：高约十英尺（3米），底部是直径也有十英尺的圆锥体，有着细长、可活动的头和两条胳膊，在第四条对称生长的附肢上则长着复杂的、花瓣形状的进食器官。通过成功的**克苏鲁神话**检定可以知悉这些景象意味着什么——这座城市属于神秘的伟大种族伊斯。

也许除了拉莱耶城，调查员从来没有见过距离和尺寸如此之庞大的城市。大多数建筑墙上都刻着曲线符号。有些地方，碎石堵住了路（**瓦砾**，第494页）。有些路上则布置着发光的电灯，这些是休斯顿的邪教徒们用来帮助他们导向和照明用的，见**电灯线路：巡线者**，第494页。

在这无处不在的陌生的黑暗中，寂静无边无际。谁知道这里曾经发生过什么？谁知道深处仍潜藏着何物？关于这座城市还有以下几点需要注意。

- 调查员无法轻易地阅读城市中任何伟大种族的文献：即使是有些机器上的少量指示也过于怪异而难以破解，需要成功的**语言（阅读伊斯语）**检定来理解。
- 设计出来供伟大种族使用的的神话造物并不适合人类携带或使用*。如果调查员们曾经到过中国的灰龙岛，有些造物也许会让他们想起自己看到的那座岛上使用的工具。
- 成功的**科学（地质学）**检定会发现这座被埋藏的城市超乎想象的古老。有些地方已经被数百英尺厚的风与水带来的沉积物覆盖，这些沉积物已经变成了砂岩。在这些沉积物沉淀下降的地方，显露出了通往这座庞大城市更深处的道路。
- 城市由厚重的石块建成，十分坚固。这些建筑物只有通过安置炸药才能摧毁，但是爆炸十分危险，还可能会引来飞水螅。
- 在1926年1月，日全食之时，使用光与暗之眼庇护城市会阻止伟大之门的开启（见**光与暗之眼**，第634页，附录B：法术）。
- 飞水螅十分难缠，一只也足以毁灭一整队没有准备的调查员。与如此强大的存在相遇想必会给你的游戏小组带来难忘的回忆，因此这样的遭遇一次就够了。如果守秘人认为引入一只飞水螅很可能会杀死所有调查员，那么可以把遭遇限定为让它在附近飞过而不攻击调查员。
- 调查员进入城市的方式会影响事件的发展。如果他们伴随着枪炮轰鸣突入大门，那么休斯顿和他的手下就会追捕他们，也许会演变成一场猫捉老鼠的游戏和断断续续的战斗遭遇。如果调查员采取了更加隐蔽的方法，他们就能遁入黑暗之中深入敌营，选择何时以及如何采取行动对付邪教徒。

**在通俗模式下，守秘人可以允许那些拥有怪奇技术天赋的人想办法利用这些神话造物；但是，这些仪器的功能应由守秘人根据自身战役具体情况裁定。*



通俗调整：地下行动

地下城市充满危险，邪教徒和怪物虎视眈眈。经典克苏鲁的呼唤调查员需要同时运用智慧和谨慎方可生还，但是在通俗模式下我们的英雄可以选择直面敌人。考虑到这一点，守秘人可以增加飞水螅的数量来适应自己的游戏小组。



城市的遭遇

下面的地区都标注在**伟大种族之城部分区域图**（第490页）上。

通向黑暗的深井

通过**第二个入口**（第488页）进入的调查员来到了一口大约15英尺（4米）见方的深井前，这口井彻底挡住了他们的去路。手电筒的光照不到它的底部。井周围没有路，虽然破碎的坡道和倒塌的走廊表明曾经有多条其他路线。井口四四方方，边缘平整，显然它是为了某种意图被造出的。

在靠近调查员的一侧，有一个又大又浅的金属盒子，大约正好是井口的大小。花几分钟调查井边的巨大铰链和对面精致的怪异锁扣，会发现这个厚盒子其实是一个能上锁的盖子，可以把这个盖子扣上然后上锁来封住井口，创造通向另一边的桥梁。把盖子合上需要调查员使用STR协作对抗活板门的300STR（见**人类极限**，《克苏鲁的呼唤规则书》，第88页）。

这个怪异的盖子又大又沉重，而且并非是为人类的双手和大脑量身打造的，所以关上（锁住）这个沉重的盖子需要1D3分钟时间，并通过极限INT和困难STR的组合检定。如果单名调查员想再次尝试则需要孤注一掷；显然，失败的结果将会是一只飞水螅从下面顶开了盖子飞上来。

除非调查员设法减弱了盖子盖上时发出的噪音，否则要求进行群体**幸运**检定：如果失败，会有飞水螅从深不可测的黑暗中被巨响吸引而来。飞水螅将会在1D20分钟后到达。如果调查员设法锁住了盖子，他们会听见可怕的撞击声和吸吮声从仅仅几英寸厚的金属板下传来。但是如果盖子没有闩上，飞水螅会从下方直冲上来，把盖子顶开，然后对调查员发动攻击（如果他们还没逃跑）。

在把一只（或多只！）飞水螅放到调查员面前之前，先在**人物与怪物：澳大利亚**（第507页）中查看飞水螅的



数据。它们使用触手和风击波攻击，可以使用法术，免疫大部分物理攻击，并且在遭遇时造成1D3/1D20的理智值损失。它们十分骇人，充满恶意，聪明而且难缠。除非装备了伊斯的电光枪，调查员对这样的敌人可谓束手无策——最好的办法就是逃跑，躲藏，听着濒死同伴的惨叫静静等它离开。如果大卫·道奇在队伍里，他可能会成为飞水螅的一道美餐，正好让调查员有时间逃跑。

在无底深井的另一边

难以逾越的深井之下是邪恶的飞水螅栖息的黑色玄武岩的城市。通过深井后，调查员们显然已经向下行走了差不多一英里了。远方有一缕光芒闪耀——那是一个电灯泡。随着他们接近，还能听到远处传来汽油引擎工作的噪音。这是另外一个正在工作的发电机它维持着邪教徒安装的十几英里电灯中部分的照明。

如果调查员无视了电灯线路，他们或许会在幽冥般的黑暗中四处游荡。但是如果调查员的行动变得漫无目的，可以让他们听见远处黑暗中飞水螅那尖锐刺耳的哨声。这应当会让他们停止闲逛。当他们沿着灯光熠熠的道路前进，迷宫般的城市向他们露出了可理解的一面。

工棚

从**休斯顿的主入口**（第486页）进入后，调查员必须爬下阶梯，来到一个貌似工棚的地点，那里是大多数邪教徒居住的地方。这里离第二个发动机很远，噪声不会吵到他们。每四个房间为一组，每个房间有30英尺见方，可以居住10个人。

房间里摆着肮脏的寝具，亵渎的工艺品，骨头和吓人的画作。拥有枪支和小刀的邪教徒总是随身携带着它们，否则这些枪支，刀具或钱之类的东西就会被同伴偷走。成功的**侦查**检定会在地上一堆臭烘烘乱七八糟的东西中发现一张皱巴巴的油印纸，上面打印着休斯顿的命令（**卡莱尔文档：澳大利亚#3**）。

守秘人提示：这则便条暗示邪教徒中有几位也许拥有非常强大的法力。因此，调查员需要在宽广的走廊、大厅和房间中躲避搜寻的敌人，并且，这里有一种叫做"巡线者"的存在。首字母R.H.代表罗伯特·休斯顿，他提到的"两脚鹿"可以自由解释，就他的精神状况而言，这个名词的含义是可变的——或许是指杰里米·格罗根（**被毁灭的营地**，第482页），一个逃亡者（**4.逃亡者**，第478页），或许是指一只幻想中的长着两条腿的鹿，萦绕在休斯顿的大脑里。

工棚永远灯火通明，吵吵闹闹，而且没有一个人站岗。后文提供了20个邪教徒的数据（**邪教徒小组A到D**，第510页）。每个小队配备一个能够施展法术的侍祭。如果休斯顿知晓了调查员的存在，他会派出多支五人小队来追捕他们，指示队员最好活捉入侵者来问讯。

工棚上有很大一根烟囱，穿过楼梯通到地面，排出供暖和煮饭时产生的烟雾；但是烟雾的气味已经完全被蝙蝠的臭味掩盖了。

卡莱尔文档 澳大利亚#3

致：沙蝠教团的兄弟们
复：我们最近的狩猎成果

我们还是没有找到最后一头两脚鹿。没有理由抓不住一个手无寸铁、既没有食物和饮水，也没有掌握我们任何神赐的秘传伟大力量的人类。向巡线者警告这一点。

R. H.

电灯线路：巡线者

守秘人可以利用本节来总览被深埋之城内部所有重要的地点之间连接的电灯线路。休斯顿专门派遣了两个邪教徒维修护理这些极长的电力输送线路。许多独立的发电机来为这些线路供给照明。这些发电机在地图上以带有闪电标志的圆圈标注出来。

调查员在城市中能注意到的并非只有其广阔的面积、冰冷的石块和隐藏的深不可测的秘密，还会注意到有许多人类的脚印在有电灯照明的道路上来来往往，而且即使有，也只有极少脚印离开光明的岛屿，通向无尽黑暗。在这些路线上可能会发生四种遭遇事件，守秘人可以允许调查员通过成功的**闪避**或**潜行**检定藏入黑暗，规避遭遇事件。

巡线者

每12个小时，就有一个邪教徒头戴矿灯帽，带着手电筒检查城市的道路照明。通常他的工作是更换烧坏的电灯，给发电机加满油。每天按照顺序，七个发电机之一会停机维修（因此那块地方会停电一段时间，调查员会有1D4小时的时间处在黑暗中），其他的时候发电机会不停工作。

巡线者对城市道路沿线区域很了解，并且携带着一种不同寻常的武器：电光枪（**电光枪：B型**），伟大种族制造的神话造物。教团已经成功运用了这种武器，而且他们在地下活动时十分谨慎，以避免受到飞水螅的威胁。

工人小组

两名邪教徒（名字是托马斯和艾伦，数据见**人物与怪物：澳大利亚**，第507页）带着十只僵尸工人每天在**休斯顿的老巢**（第498页）和工作区（**当前的挖掘点**，第502页）间往返，休斯顿试图确定伟大种族仪器的位置。工人沉重缓慢地工作着，他们不会被激怒，不过会回应简短、坚定的命令。邪教徒不携带武装，但会带一条鞭子来对工人实施惩罚。

瓦砾

地图路线上的有四个地点有很大的碎石瓦砾堆。这些地方很难通过，**攀爬**检定失败的调查员会发现这些瓦砾很难翻越，但通过孤注一掷会让他们发现另一条路。如果孤注一掷也失败，他们要么弄出了很大的声响，要么因为坠落、扭伤、擦伤等受到了1D3的伤害。发出噪声之后要求进行团体**幸运**检定，失败意味着有一个邪教徒被吸引来了这里。或者，他们会听见飞水螅特有的奇怪哨声。它的声音持续萦绕在附近区域，不过其位置似乎位于下方距离很远的地方。

发电机

每台发电机旁边都摆着几箱零件和工具，再远处堆着一些5加仑（20升）装的汽油桶。大部分汽油桶都是满的。在这几乎不流通的空气中，汽油的气味可以传到半英里之远。

大广场

正如地图上显示，有两座大广场：**红色大广场**和**蓝色大广场**。它们是巨大的八角形大厅，墙壁和天花板没有特别之处，但地板则发着光。蓝色大广场的地板散发着柔和的蓝光，红色大广场的地板散发着柔和的红光。这样设计的目的尚不明确。每个大厅的直径都有差不多半英里。大厅可以自己发光，所以没有装上电灯。

紫色圆顶神殿

这座奇观直径约有2000英尺（大约三分之一英里，600米），在亿万年后的今天仍然几乎保存完整。它呈完美的半球形，由周围等距分布的拱门进入。半球形下方是灰色的石板地面，在其正中又有一个小一点的半球，直径有500英尺（150米），闪耀着强烈的紫色光芒。有时，光芒如同有生命一般跳动着。

这个紫色半球的功能令人费解，休斯顿相信它是一个高深莫测的汲取异位面能量的能量源，打算安装一个阶梯变压器来汲取它的能量。

无论调查员是从哪个拱门进入的，他们都会发现沙子渗入了半球内部。翻找沙子可以找到一根被咬过的人类股骨，还能找到一部分人类颅骨。

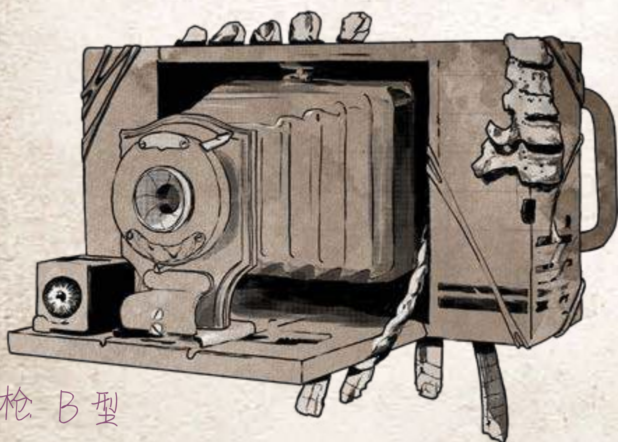
在闪耀的紫色半球的一边有一块3英尺（90厘米）高的石块，显然是不久前从外面拖进来的。它的表面及其附近的地面上布满了黑色的污渍（血迹）。灰烬和木炭的残痕则表示在地上曾生起过一堆火。

在祭祀石的后面有一尊25英尺（8米）高的奈亚拉托提普的雕像，展现的是他长有黑色蝠翼的形态。雕像由树枝和人骨捆扎钉在一起做成，包裹着布料，涂抹着颜料和鲜血。在左右两边有其他神祇稍小一号的雕像，成功的克苏鲁神话检定可以辨认出其中包括克苏鲁，阿撒托斯，犹格-索托斯，克图格亚，和莎布-尼古拉斯。这些雕像聚集在一起，整体而言，恐怖到足以引发**理智**检定（0/1D3理智损失）。此外，查看**沙蝠护卫**（第496页）的章节来决定它们是否应该潜伏在附近。

每个雕像都是能够存储生命能量的导体。当生物第一次触碰雕像时，需要进行极限POW检定：失败将被吸取1D10的POW和当前魔法值的一半。其后的碰触只会吸取1D6点魔法值。被吸取的POW在雕像内以魔法值的形式储存；奈亚拉托提普的雕像已经存储了近500点魔法值。

休斯顿知道他必须收集这些魔法值，用来打开伟大之门。1926年1月日全食之时，休斯顿会在此处实施他的仪式，在太阳光完全被月亮遮蔽之时献上魔法值。因此休斯顿不能将这些储存的魔法值挪作他用，但是如果情况紧迫他也会动用。

如果休斯顿在伟大之门仪式开始之前就被杀或被活捉，会有另外一个侍祭接受训练代替他的职务（或另外一种选择，见**尼托克丽斯在澳大利亚**）。只有当教团被全部或大部分毁灭，入口也塌陷了，这处地点才会彻底归于寂静，阴霾才会开始消散。另外，如果调查员了解如何创造光与暗之眼（**附录B：法术**，第634页），可以使用这道法术消除这里储存的能量，使之无法用来执行打开伟大之门的仪式。



电光枪 B型

电光枪：B型

成功的INT检定会发现这个装置是一件武器，贸然实验也许会很危险。在人类的眼中，这个装置像一台照相机，有一个镜头，盒子表面凸起怪异的结节和肿块。在试着操作电光枪的时候，要求进行团体**幸运**检定：如果失败，电光枪冒出的能量束会击中操作者或者旁边的人（2D8点伤害）。聪明的调查员会先观察邪教徒使用这种武器的方式，从而知晓如何使用它。

就像《克苏鲁的呼唤规则书》中伟大种族的部分提到的，电光枪有许多种型号。这个章节使用的是B型。B型大小约24x12英寸（60x30厘米），“镜头”可以被折叠，易于携带。电光枪中储存有1D20+3发充能，能量是该武器的一部分，无法像人类枪械的子弹一样再充填，虽然没有理由将这一点告知玩家。无疑，每个携带B型电光枪的邪教徒都清楚这把枪打出每一发子弹后也许就无法打出下一发。

电光枪需要双手持握，一旦理解操作步骤就很容易使用。一轮可以发射一发电浆团。人类使用电光枪的基础命中率是25%，使用射击（B型电光枪）的技能。电光枪的每次射击都可以装填若干发能量来增大威力，但当一次打出的能量超过4发后，每多打一发，该装置烧坏的机率就增加5%。例如，一次射击中装填了7发能量，枪将会有15%的机率烧毁。每发装填的能量都会给目标造成2D8的电击伤害。电光枪的基础射程是100码，每增加100码则在攻击检定上附加一个惩罚骰（最多两个），伤害检定的结果上减3。反之，抵近射击的攻击检定获得一枚奖励骰。武器的贯穿伤害计算方式和火器相同。

守秘人应当单独计算处理这次冒险中出现的每把电光枪，在每次射击时掷骰决定具体包含多少发能量，并秘密地记录下来。

尼托克丽斯在澳大利亚

如果尼托克丽斯复活（**尼托克丽斯女王的特殊仪式**，第358页，埃及），她有几种理由前往澳大利亚。如果守秘人认为尼托克丽斯支持卡莱尔打开伟大之门的计划，那么如果休斯顿被调查员在伟大种族之城杀死，她将会是休斯顿的头号替补选手——如果在举行仪式之前还有充足的时间的话。在这种情况下她就会代替休斯顿的侍祭在1926年1月14日举行仪式（假设在调查员离去后教团还有人领导）。

她前往澳大利亚的第二个理由是监视休斯顿。他挖掘伊斯城市的进程飘忽不定，而且已经好几次威胁到了奈亚拉托提普的全局计划。他对自己同伙公开情报的内容越发浮夸，有几个教团领导人疑心他在大沙沙漠里是在稳固自己的权力基础，而不是追求“伟大的事业”。

当然，如果守秘人认为尼托克丽斯对开启伟大之门的想法并无兴趣，那她可能会前往澳大利亚攫取休斯顿的挖掘成果，抢夺伊斯城市的科技为自己所用。那么，她也许会成为调查员的热心协助者，或者成为另一个危险的敌人。

沙蝠护卫

在紫色圆顶神殿之中，奈亚拉托提普雕像之后，栖息着三只巨大的蝙蝠样生物。它们全身漆黑，呈半蟾蜍半蝙蝠形状，背上有古怪的带有松弛皱褶的翅膀，头上显然既没有眼睛也没有嘴。调查员在前往坎卡杰里时也许在火车上见过这些巨大、似鸟的生物，麦克维尔的日记中也提起过它们（卡莱尔文档：澳大利亚#1）。

它们会确保奈亚拉托提普在仪式中获得最多的牲祭。在第一次进入该区域时，要求进行团体幸运检定：成功意味着它们不在场，而是在外面高空盘旋，守秘人可以自由决定它们将会在何时归巢。

如果它们在场，它们会在任何人进入圆顶神殿时腾空飞起。成功的**克苏鲁神话**检定会发现，它们的恶意会随着触碰雕像而平息。如果调查员不想触碰雕像，那么这些护卫会分别抓起一个调查员，然后把他们按在奈亚拉托提普的雕像上直到受害者被吸干。一旦调查员离开圆顶神殿，它们就不会继续追捕。

这些邪恶使者智力不高，但十分执着。当它们成功抓住了一个受害者，就会把他按在奈亚拉托提普的雕像上吸干他的魔力值。如果它们不在雕像旁边，它们会把这个人用巨大蓬松的翅膀紧紧抱住，然后自己吸干他。

这些守卫是奈亚拉托提普送给休斯顿的，必须听从他的任何指令。它们掳掠土著澳大利亚人，将其作为人牲献祭。休斯顿一直试图训练它们进行空中监视的工作，但是成果甚微——这些生物太过愚蠢，无法理解所看到东西的含义。休斯顿好于研究，他又试图训练它们将邪教徒运至空中。如果守秘人愿意，调查员可以在杰里米·格罗根**被毁灭的营地**（第482页）里目击这种试验的成果。



邪教仪式

紫色圆顶神殿是邪教频繁活动的区域。每星期和每季度都会举行仪式颂扬黑暗的力量。

每周仪式

每周仪式一般由休斯顿主持，有1D10+20个邪教徒出席。目睹这种仪式会损失0/1D3的理智值。

在每周仪式上，邪教徒们在祭坛（那块祭祀石）附近的神庙地面上生起一小堆篝火，一边颂唱一边绕着火焰转圈，几千只蝙蝠在头顶盘旋。不超过1D3个受害者将会被献祭，他们会被浑身赤裸，持有祭棍和连枷的邪教徒夹道鞭笞。每个连枷上都滴着新鲜的棕色黏稠物。

这种棕色黏稠物是死蝙蝠由杵臼捣烂后的糊状物，混上呕吐物，放在太阳下曝晒，经由吟诵咒语、过滤，最后存放在仔细贴了标签的罐子中。黏稠物通过受害者的伤口和鞭痕侵入身体，几乎立刻就让他们的身体肿胀发黑起来。只有极限CON检定成功才能抵御这种黏稠物的影响。

受害者在被鞭笞后一般还活着，接着他会被捆绑到奈亚拉托提普雕像上。他们会被吸取魔力值，同时因为黏稠物造成的发烧、恶心和混乱的痛苦不断增加而痛苦地扭动。1D4天后受害者就会死亡。成功的困难**医学**检定处理可以让受害者进行一次CON检定，如果成功，他就能活下来。摄入这些黏稠物会让人感到恶心，但不致命。

每季仪式

沙蝠会在每季仪式中响应召唤现身（**众蝠之父**，下文）。在这个仪式上，紫色圆顶的光芒消减至熄灭。休斯顿在完全的黑暗中举行仪式，以示对奈亚拉托提普的这一化身的尊敬。沙蝠的精神力量因仪式上的折磨和诵咒的邪教徒而受到促进，令观看这个仪式的人能在完全的黑暗中看清四周。这种诡异的，幻视而不是目视的感觉，会让每个调查员损失0/1D3的理智值。

献上祭品的过程必须像每周仪式那样进行，最多会有19个人献给雕像，每个雕像上都至少绑着一个人。有些不幸的牺牲者会被沙蝠护卫种下幼虫，如此结合中出生的孩子（从男性和女性母体）会成为怪物般的混种，它们甚至对于休斯顿来说都是危险的。那些还活着的孩子被关在**育婴室**（第497页）里。大部分受害者都在经历如此恐怖的体验后都发了疯；许多母体都没法在困难的生产过程中活下来。目睹每季仪式会造成1D3/2D6的理智值损失。



众蝠之父

这种形态下的奈亚拉托提普宛如一只巨大的蝙蝠，唯一的面部特征就是裂成三瓣的燃烧着的独眼。当它在天空中飞行时，破碎的翅膀拖着其下纤细、缠结的触手一起划过天际，在身后留下烟雾状翻滚的原生质气泡。这些翻滚的、活动的痕迹会在这尊恐怖神祇飞过后消失，但会存留至少一分钟。奈亚拉托提普的众蝠之父这一化身是半物质的，必要时可以穿过固体，不过它也能操纵物质。

奈亚拉托提普的这种形态也被称作飞光、夜魔，为来自犹格斯的真菌（米-戈）所熟知。它能忍受极度昏暗的微光，如星光，但无法忍受强烈的光线。

它的精神力量非常强大，任何接近它的普通人类都会获得一种怪异的能力，能在黑暗中视物：这种被诅咒的"是视力而又非视力"的能力虽然有时十分好用，但也会让任何拥有理智的人类损失0/1D3的理智值，因为这会迫使他们对宇宙产生怪异的洞察。这个能力与视神经无关，即使是盲人也能拥有这种视觉。

如果调查员与它相遇，并且成功对它造成了足够的伤害，众蝠之父会变形成庞大的、令人憎恶的血舌形态，引发**理智**检定（1D10/1D100理智损失），然后消失。见**众蝠之父**的资料，第516页。



育婴室

在一片广阔的区域，电灯围绕着一个大约60英尺（18米）深，200英尺（60米）宽的黑暗的大洞。这个洞边缘没有栏杆，从洞中传出令人厌恶和作呕的气味，还有可怕的呻吟、哭叫和低吼声，以及一个人类婴儿的呱呱啼泣。如果没有其他的光源，只能在朦胧中看见洞底有东西在蠕动。看不见的哭叫和整体气氛会引发**理智**检定（0/1D2理智损失）。

如果调查员用手电筒向深坑里照射，还会损失更多的理智。他们会看见，在远远的洞底，畸变的、长有附肢的、亵渎的、球根状的、腐坏的、溃烂化脓的、丑恶的、让人发疯的形态各异的东西在洞底蔓延、蹦跳、渗流。大部分形状看上去就像沙蝠护卫，那些模拟着奈亚拉托提普化身形态的怪物。在此展现了那尊神祇诸多丑恶形貌的缩小版本。见到洞内的内容物损失1D4/1D10+1的理智值。当手电筒或光源照射到里面，洞内噪声变得震耳欲聋。囚徒们以为喂食的时间到了。

巨大的恐怖怪物

调查员接近地图上的这一地点时会闻到一股污秽的臭气，感到很不舒服。最开始调查员也许会认为这又是一个照明不太充足的大广场，但当他们接近，他们会发现这只是一个庞大生物体上建造的巨大石环，使得这部分的皮肉微微地突起。这个生物身体的其他部分一定是在城市的下面——调查员不可能知晓它有多么巨大。

任何人看见这个巨大的生物，它的跳动的血管和弛缓的肿块，都会损失1/1D10的理智值。这个生物一动不动。调查员不能对它做什么，它也不会回应调查员。它也许真的是约翰尼·比格布什故事（**达尔文**，第462页）中所暗示的那个神秘生物（布代）。

休斯顿的老巢

正如地图上标注的（第490页），电灯线路交叉的地方附近坐落着休斯顿的老巢，这是一座新建的木质建筑，正好在城市的大道上。从外面可以看到三层建筑中每一层都透出灯光。

底层

这里储存着挖矿工具，包括弧光灯，铁铲，凿子，绳索，木材，滑轮组装置，水泵，汽油桶（空的，盖子敞开以散掉气味），备用的发电机，独轮手推车，钻孔机，和几辆用来搬运装备的重型运货车。

如果调查员对这里进行彻底搜索，他们会在一个板条箱里发现三把电光枪（**电光枪**：**B型**，第495页），正如上文提到的，守秘人应分别为每把电光枪掷1D20+3决定每把枪各有多少发能量，然后在每次开枪后记录下使用次数。记住，一旦电光枪用完了能量，它就只能作为1D8伤害的棍棒使用。

在不远处的一个储物柜里（使用**锁匠**技能打开挂锁）有导火线，雷管，一本产品使用说明书和48根炸药。储物柜旁边有满桶的汽油，堆放的高度可以由守秘人随意决定。

要求进行团体**幸运**检定，失败意味着会有10个僵尸一般的挖矿工人正好睡在那里。他们在很久以前就被休斯顿因另外一个邪恶计划绑架，被精神控制器洗了脑，现在如同行尸走肉一般生活着（见工人小组，第494页）。

僵尸矿工五人为一组，每组都由一个邪教徒（艾伦或托马斯）监管。他们会听从任何人发出的简短可理解的命令，然后照做。如果两个命令之间有矛盾，他们会听从有更高POW的人。矿工对远程武器没有什么抵抗力，但他们的肉搏能力十分强大。可以在**人物与怪物**：**澳大利亚**中找到邪教徒艾伦和托马斯，以及被他们监管的僵尸矿工的数据。

这些矿工除非被命令，否则不会对调查员有所反应。如果调查员理解清楚了情况，他们可以袭击监管的邪教徒，通过这种方式可以很轻易地夺得僵尸矿工的控制权。

中层

有一条向上的斜坡通向二楼及其上的楼层。中层别无他物，只摆着几个又大又脏，四四方方，由坚固的钢条焊在一起的笼子。笼子的锁是有磁性的，能通过一个小小的长方形设备打开，这把钥匙被休斯顿贴身保管。如果用杠杆作为辅助，通过极限STR检定就能把锁撬开。

笼子里关着许多抓来的土著澳大利亚人，还有一些矿工之类的人。当调查员进入时，他们会发出巨大的呻吟声。成功的**取悦**、**话术**或是困难**恐吓**检定能让他们安静下来。如果休斯顿正在楼上，为他进行**聆听**检定决定他是否注意到。如果调查员们没法让这些囚徒安静下来，每过几分钟就让休斯顿重新检定一次。

如果有调查员在澳大利亚被抓住了，会发现他被关在其中一个笼子里。这个被抓住的调查员已经失去了一半的生命值和1D10的理智值。

还有一个笼子只关着**邪教仪式**（第497页）的祭品，每个人都在意想不到的地方长有不自然的肿胀和畸形。如果团体**幸运**检定失败，其中会有一个正在“诞生”。如果调查员待在附近，目睹全身长疣的绿色爬虫类生物从祭品的体内爆出会引发**理智**检定（1/1D4理智损失）。

卫生设备的缺乏和拥挤的环境让每个笼子都臭气熏人。每个笼子外都有一些桶，装着甘薯和其他生的块根，以及陈腐的水和长柄勺。

如果调查员释放这些笼中的囚徒，紧接着引发的混乱会给调查员提供掩护，适当起到分散注意的作用，但是同样也会引来许多邪教徒和休斯顿本人前来查看骚动的原因，具体情况取决于调查员执行计划的成功程度。

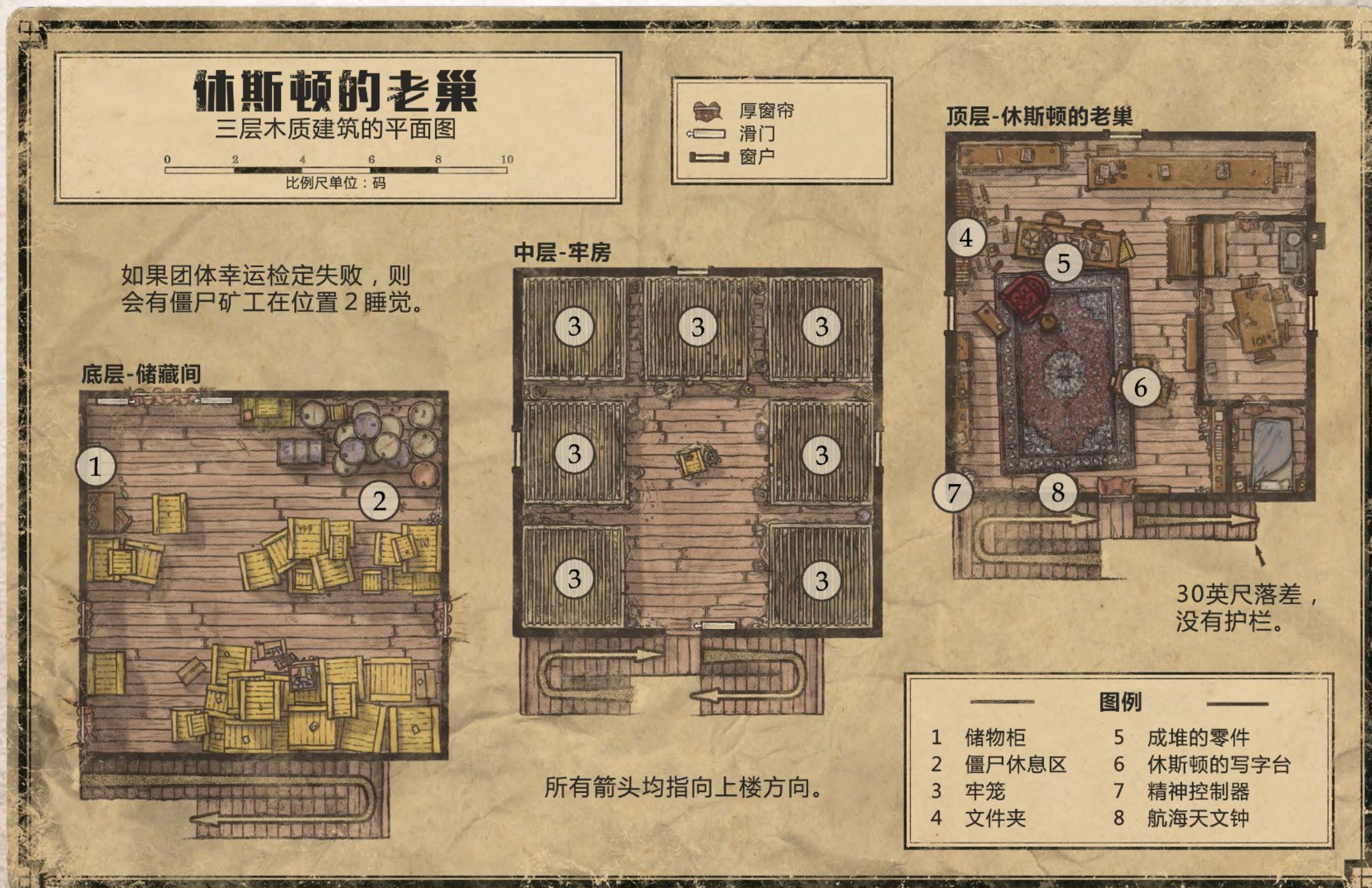
顶层

除了主持每季仪式的时候（他总是会出席每季仪式），休斯顿通常会待在此处。

这个大房间的入口被厚重的布帘遮盖着。房间被分为科学实验区，用餐区和就寝区几个部分。有一个私人厨房和一小片就寝区域，以及几张长桌，还有各种各样的写字台和架子。正对门口的地方放着一张大桌子。成千上百个伟大种族的文件夹堆满了一面墙。这些文献大部分是规划和公式，需要成功的**语言（阅读伊斯语）**检定才能翻译。另一面墙上挂着航海天文钟。

如果休斯顿在场，并且所有调查员的**潜行**检定成功，他们就可以悄悄地接近，让休斯顿吓一跳。如果休斯顿发现了来访者，他会亲切地从桌边站起来欢迎他们，露出明显好奇但不失欢迎的神色。他向来访者们问好，询问他们是否要茶或咖啡，礼貌地向他们询问外面世界的信息。寒暄一会后他就会转向来访目的的正题。只要调查员谈起诸如科学、历史之类学者的话题，他就会说个不停。有时，如果调查员没有提起，他也会提起奈亚拉托提普的名字。休斯顿是一个疯狂的、极度利己主义的邪神的传道士，在他看来，调查员会随他加入崇拜邪神的行列中，这是完全可信且很有逻辑的。如果调查员假意顺从他，他就会带他们去紫色圆顶神殿，介绍他的计划。情况会进一步发展升级，假意顺从的调查员会被要求把手按在奈亚拉托提普的雕像上，向伏行之混沌发誓永恒的忠诚！

如果调查员威胁休斯顿，他会毫不犹豫地使用法术（尤其是支配术和精神震爆术），同时试图召唤他的邪教徒抓住调查员，打算让调查员成为之后的牺牲者。



下图·休斯顿的老巢平面图

如果调查员有时间好好检查这个房间，他们能在写字台上一部打字机旁边的一些纸张下（包括一封爱德华·加维根写来的信：**卡莱尔文档：澳大利亚#4**），通过成功的**侦查**检定会发现一把.45左轮手枪。能清楚地看到一把电光枪放在写字台上，就在休斯顿的右手边。写字台上还有一个铜制的碗，蚀刻着神话符文。这个碗是用"天上的铜"做成的，用来施展法术"梦境发送术"（**附录B：法术**，第637页）。

其他休斯顿的"公寓"一节中所涉及的物品详述如下：

航海天文钟

墙上一个布满灰尘的木头盒子里放着一座航海天文钟：这是航海者每天用来确定海上位置的双时钟，品质非常高级。分针和秒针指向和调查员的手表上相同的位置，但时针快了八小时。成功的**科学（天文学）**检定或困难知识检定会让调查员意识到所有的导航工具都使用格林尼治标准时间（GMT），而西澳大利亚地方时和格林尼治标准时正相差八个小时。

守秘人提示：这座航海钟和奥马尔·沙克提家中的那座（**危险人物**，第344页，埃及），咀咀屋地下室那座（**姆达里壁龛里的物品**，第157页，美国），以及奥布里爵士灰龙岛上的老巢里的那座（**奥布里爵士的工坊**，第590页，中国）款式和做工都一模一样。

精神控制器

角落里有一顶伸出三条线的金属帽子，看上去像一顶笨蛋帽，在线的末端有小小的三角形贴片。用来戴在受害者的头上，接触受害者头部的特定部位。当操纵者启动仪器时，受害者必须成功通过一个INT检定，否则就会被机器所控制。

每次被机器控制，受害者都会损失1D6的理智值。这个机器本来是伟大种族发明用来消除被他们带到伟大种族时代来的人类精神体的记忆的，而休斯顿使用它擦除俘虏的长期记忆，然后灌入难以反抗的命令（需要困难INT检定尝试反抗）。成功的**科学（工程学）**检定让调查员在几个小时内弄懂如何操作这个机器，但他们无法在没有实验过的情况下发现它的用途和使用目的。



通俗调整：精神控制

拥有怪奇技术天赋的英雄可以直接通过一个成功的INT检定理解洗脑机器的用途，不过可能需要经过一点小小的尝试。或许，一旦弄清楚机器的功能，英雄们就可以诱拐邪教徒然后洗脑他们，让他们变得顺从，组织一支"军队"对附近其他的邪教徒、休斯顿和怪物发动攻击。



打印的原稿

写字台的抽屉里整洁地放着600张原稿，标题是"现实之神"（**附录C：神话典籍**，第645页）。休斯顿一进入被掩埋的城市就开始撰写这本日记和拓展性论文。略读完这份手稿，看懂休斯顿想法的要点大约需要花费30分钟，守秘人也可以自由决定时间；通读一遍需要花费一整天的时间（**卡莱尔文档：澳大利亚#5**）。

休斯顿写道：宇宙是相对的，没有哪个尚存理智的人能想象得到。为了保护自身，人们训练自己不去看关于这一点证据，但有些真相仍以某种方式潜入意识，我们将其理解为梦境。

手稿还记录了休斯顿在澳大利亚取得的进展。他在地下隧道里发现了许多古代的记录，记录了一个在巨大的核动力飞艇里旅行的文明。他将这些介绍和许多古代文物和仪器设备仔细打包好，送给伦敦的爱德华·加维根和上海的奥布里·彭赫爵士。

此外稿子还提及了灰龙岛和黑风山。它写到了休斯顿要在1926年1月14日某个具体的格林尼治时间做什么，**紫色圆顶神殿**那些储存能量的雕像的用途（第494页），精神控制器及它是怎样工作的，电光枪和他们怎样使用它来驱逐、有时甚至杀死游荡的飞水螅，以及休斯顿如何——承蒙奈亚拉托提普恩典——穿越时空抓住了一个伊斯人（**卡卡卡塔克**，第458页）。

1925年
伦敦
梅菲尔区
格罗夫纳街

亲爱的休斯顿：

老伙计，你的挖掘进展如何？另外更重要的是，你为那个大事件准备得怎么样了？我不确定沙克提他们在开罗那伙人能帮上什么忙——他们更专注于掌握自己的过去，而非展望未来。但我相信只要你将你的事业坚持到底，一切都会变好的。

不要忘记奥布里爵士正期待着你月末能寄一份进展报告过来。你知道他不喜欢等待。

祝挖掘愉快

E. G.

当前的挖掘点

僵尸工人们要么在休斯顿的老巢休息，要么在这里工作。如果守秘人愿意，在这里也能找到休斯顿。这支僵尸挖掘队正在从沙子和巨大石块的悬崖中间挖出一条隧道，他们盲目且耐心地工作着，已经快要挖穿了。调查员不加注意地接近可能会引起监工的注意。

如果调查员冒险进入隧道吱呀作响的支撑结构，借助手电筒和成功的**侦查**检定，可以发现一个脑袋大小的洞通向另一边。通过洞，可以看见一个充满奇妙仪器的实验室。这个实验室到处都是灰尘，看起来有些凌乱，但里面的东西都十分完整。

卡卡卡塔克的房间

在西北方向的电灯线路上，有一条支线道路通向三间灰色石头砌成的房间。每间房间都装饰着一些难以辨认的伊斯符号，描述见下文。

第一个房间

穿过走廊，四处延伸的电灯线路通向一个照得亮堂堂的房间。它有20英尺（6米）见方，堆满了板条箱和零件。这是调查员寻找备用零件的好地方。

成功的**电气维修**检定发现，这里的许多零件要么具备非常先进的地球生产工艺，要么具有异星的设计样式和生产方式。大部分零件都并非已知的商品设计样式，而且没有制造商的商标。有些零件是从伊斯城市中搜刮来的，还有些来自德国和英国。四下查看，能辨认出一些零件属于变压器、电源、接头、熔线盒、形状诡异的真空管，不过更多的是让人摸不着头脑的设备。弄清楚这些东西的逻辑也许需要花个几个星期。

通俗调整：怪奇技术工坊

如果英雄想要实验或制造某些东西，这个工坊再合适不过了。这里的仪器和资源为创造或学习怪奇技术提供一个奖励骰。也可以在这里找到外星科技的道具，比如记忆清洗器和时间通讯机（见《克苏鲁的呼唤规则书》，第275页）。

第二个房间

第一个房间通向一片40英尺（12米）宽的区域，里面有一个看起来很高级的巨大控制板，上面布满了把手，刻度盘，手柄，屏幕和令人印象深刻的继电器和接头组，侧面有监视灯和计量器。控制板的一部分打开了，导线和连接件从仪表盘里裸露出来。显然，这个仪器的一部分还没有装好。

控制板的中间内置有一个舒适的皮质沙发椅（这种类型的沙发让人想起弗洛伊德学派的分析师）。一副精巧的铬制耳机和一系列手持控制器连接于控制板上，放置在沙发上，标志着这个沙发才是这套设备的核心。

旁边有一个操作台，配有身体及手脚拘束带，和一副同型号的铬制耳机，引线连向控制板，紧挨着第一幅耳机的接入口。这个操作台上曾经绑着一些不幸的人，休斯顿用他们作为实验品测试仪器的功能。

这个仪器在本战役里没有明确的功能，但在**通俗调整：转动刻度盘**！里描述了它可能的用途。不过守秘人可以自己为它创造一个功能，或者让玩家脑补一个功能，或者就让它成为一个不会解开的一带而过的谜。



疯狂是神的标记，是对古代隐秘低语的回应，是看不见的手将世界引向无序的轨道。通过它，我得以凝视超越了单纯的梦境和规律，超越了童年时的冲动和成年后的痛苦，超越了其他人能够做到的探究。我接受了疯狂与神明，因而得以利用他们的恩赐。

那个自满的傻瓜，沙克提，也许是他那小小的尼罗河上的王国的国王和主人，但他思想的狭窄和想象的贫瘠遮蔽了他的视野，耗精力于错误的印象，认为年龄让他在我们主的事业上更有特权。也许在他数不清的年月里他的确许多次见过星辰在天空中划出轨迹，以他独有的、狭隘的方式奉献了全心全意的服务，但他过于死板而无法拥抱我们未来的愿景，只能被远远地抛在后面。

显然那些很久以前住在这里的老家伙已经彻底被潜伏在深处发出哨声的怪物打败了，幸运的是我们找到了足够多他们的武器，令这些敌人无法近身。

时间越来越近了。灰龙岛和黑风山那边应该快要准备就绪，我希望奥布里爵士和加维根能好好利用我送给他们的造物。当1926年1月14日时钟敲响，所有的生灵都将震颤，我们的名字将被永世铭记——开启道路之人！我会利用那些封锁在众神雕像中的能量，而众神也会因此而视我为与之平等的存在。

通俗调整：转动刻度盘！

这里充满了大量怪奇技术，点缀着明灭的电火花和大量的云室。休斯顿已经为了各种各样的目的实验过这个机器，包括了解更多有关伊斯人的信息，接触奈亚拉托提普和预知未来。这个机器还是一个在制品，目前并没有在运作。修理它需要下列三个技能中任意两个的组合检定：**计算机使用**，**电气维修**和**机械维修**。拥有怪奇技术天赋的英雄可以得到一个奖励骰。

修好机器后，一个人可以躺在沙发椅上，戴上耳机，然后很快他就会开始体验幻觉。使用者的大脑会被伊斯种族收集来的无穷无尽的知识淹没。控制板上有一个六个键位的刻度拨盘，每个键位都有不同的功能。每种键位的效果每人只能体验一次。

- **键位1**：使用者体验到的幻觉赋予其知识。语言（阅读伊斯语）和克苏鲁神话技能各+1D6点。
- **键位2**：使用者获得语言（阅读伊斯语）和克苏鲁神话技能各1D6点。但是这个键位有点问题，使用者需要进行成功的**幸运**检定，否则会受到电击（2D6伤害）。
- **键位3**：使用者获得1D10的克苏鲁神话技能，但是需要进行一次极限POW检定，失败会被奈亚拉托提普附身1D4轮。被附身需要进行**理智**检定（1D10/2D10+2理智损失）。
- **键位4**：使用者获得语言（阅读伊斯语）和克苏鲁神话技能各1D10点，但会有一个伊斯人试图与使用者交换精神（见**杆轮镜装置**，第654页）。
- **键位5**：使用者获得语言（阅读伊斯语）和克苏鲁神话技能各1D10点，但使用者会产生幻觉，目睹1926年1月，日全食和伟大之门的开启。触发理智检定（1/1D10理智损失）。
- **键位6**：使用者获得语言（阅读伊斯语）和克苏鲁神话技能各1D10点，但他需要进行一次极限CON检定，失败会导致他的头肿起来，每轮受到1D10伤害。当生命值降为0，他的脑袋就爆炸了！移开设备并不会结束这个过程。避免死亡的唯一方法是进行一次成功的困难**医学**检定，为他降低脑压。不过这个人以后就要顶着奇怪形状的脑袋生活了。

卡卡卡塔克的房间

一道拱门通向第三个房间；这是光线昏暗、直径大约50英尺（15米）的圆形房间，几乎没放什么东西。一条高高的长凳上放着许多外星仪器和工具。成功的INT检定发现其中的一个大零件好像就是**第二个房间**控制板上缺失的那个。

一片闪烁的电场横跨在进入房间的入口（实际上，还包括了墙壁、地面和天花板）。可以在看见拱门两边安装着传感器。这片电场会给接触它的人造成很痛的电击（1D3点伤害），而强行通过它伤害会增加到3D10。可以从最下面的传感器之下爬过去，但是空间有点小。想要安全通过，SIZ60以下的人需要通过成功的DEX检定，对于SIZ61到80之间的人则是困难DEX检定，SIZ81到100之间的则是极限DEX检定。

拱门的右边有一个保险丝盒，盖子用一个密码锁锁着。通过一个成功的**锁匠**检定或弄坏锁齿可以打开这个盒子，拉下盒子里的闸刀开关就可以关闭房间入口的电场。直接拆掉然后拿走这个巨大圆筒形保险丝盒也可以让装置停止运作。

最简单的方法就是关掉城市这一部分的发电机（不是很远），但这个举动会立即引起注意。成功的**电气维修**检定可以在不停止发电机的前提下切断保险丝盒的电源供给。



卡卡卡塔克，一名被休斯顿穿越时间拖入此处的伊斯科学家

卡卡卡塔克

就在进门靠左的地方，在阴影里，栖息着一只黑暗、静止不动的生物：卡卡卡塔克，伟大种族的一员。当有人踏入了囚禁卡卡卡塔克的力场，室内的灯会啪地点亮，这个伟大的智慧头脑将会醒来。目睹卡卡卡塔克会损失1/1D6理智值。

卡卡卡塔克醒来后，她会用一只螯肢钳起一块金属设备，用它和哺乳动物（调查员）进行精神交流。她会最先选择SIZ最大的调查员，如果链接失败了，她会按照调查员SIZ的顺序继续尝试。被选中的调查员可以很清楚地感受到精神被入侵——一阵怪异的冲击试图突破精神的边缘。

调查员可以通过POW对抗试图反抗伊斯的心灵链接：失败意味着他们不能反抗来自卡卡卡塔克的进一步精神交流。如果被当成目标的调查员没有反抗，或者反抗失败了，他会因为这次侵入失去1点魔法值和1点理智值（在精神交流结束后）。交流会用链接对象最熟悉的语言进行。

卡卡卡塔克的第一个讯息是请求关闭囚禁她的力场。她会提供开启保险丝盒的简洁易懂的指示。如果调查员没有在帮助卡卡卡塔克前先提出条件作为回报的话，她会在获得自由之后真诚地感谢调查员，然后庄严地滑走，不再参与到这场战役的故事中。下面的大部分内容都假设卡卡卡塔克与调查员达成了积极的合作关系。

作为一名学者，卡卡卡塔克可以用心灵感应的方式为每位调查员提供1D10的科学（天文学，生物学，化学，地质学，和/或物理学），克苏鲁神话，电子学，神秘学，或语言（阅读伊斯语）技能，每位调查员需要花费几个小时。这一过程会很沉闷，而且她不会主动提出这么做，至少不会在一开始的时候主动提出。守秘人可以为卡卡卡塔克创造新的作用，或让她教授调查员想要获知的知识，比如对付飞水螅时实用的策略。

此外可以作为交易筹码的是，卡卡卡塔克还能够改造洗脑机器，让那些僵尸矿工重新做回自己。另外，她习惯每天读休斯顿的思想，已经可以把他的头脑像人类读报纸一样来阅读了。她能够指出邪教徒与何方，阿哈·辛格与彭赫基金会的联系（如果调查员还没有发现这些关联的话）。她了解整个邪恶阴谋的大概计划，能背出

所有的重要地点以及如何接近这些地方，谁能信任谁又不能（守秘人可以自由裁量）。

重获自由之后，卡卡卡塔克做的第一件事就是滑下几条狭窄，积满灰尘的斜坡，进入一幢未被探索过的建筑。她从一面看上去空无一物的墙壁中的隔间里取出几把充满能量的电光枪（23发），向调查员解释电光枪的使用方式，自己也拿了一把。与卡卡卡塔克心灵链接的调查员可以明白她绝对不想在没带电光枪的时候遇见飞水螅。她确实很害怕它们的风击波。

卡卡卡塔克十分熟悉这座城市，知道如何去她想去的任何地方。她会带调查员同行，因为她自己很难翻越乱石瓦砾，需要调查员帮忙清理道路以通过。她需要几个星期定位和获得她需要的档案，在此期间她会尽力让调查员留下来——很难找到更有动力的帮手了。她会真心诚意地和调查员讨价还价。不过，卡卡卡塔克对伟大之门的开启并不惊慌。她早已见证过伟大之门开启的未来，将大门的开启视作一个历史事件。如果调查员需要更进一步的动力来阻止伟大之门开启，守秘人可以让她描述外神和旧日支配者回归后的世界（也就是，调查员珍视的所有事物都将灭亡）。她也许还会说，未来并非注定，调查员可能能够改变她所观测过的未来时间线。当然，如果调查员不提起此种问题，她可能会保持沉默，因为她本质上是一个观察者。

尾声

如果调查员成功完成了任务，那么他们会阻止或杀死了休斯顿，释放了卡卡卡塔克，让矿工取回了他们的精神，邪教徒也覆灭了。杰里米·格罗根拒绝离开他的营地，不过在大自然中他很安全。

章节结束时，调查员很可能身处沙漠中，离最近的城镇还有几百英里。如果他们自己的交通工具已经报废，可以使用休斯顿的，或者在格罗根的泉水旁等待北方过来的家畜商队，然后和家畜商人一起跋涉到威卢纳。或者，更快一点，可能会有一支探矿或测量队正好路过，把他们捎回坎卡杰里。调查员可能自己还有车辆，决定返回黑德兰港，启程前往上海或其他想去的地方。

结束在澳大利亚？

时间来到1926年1月14日，世界各地不同地点的同一时刻，休斯顿，奥布里爵士，和奈亚拉托提普的子嗣开始举办奈亚拉托提普传授给他们的神圣仪式，开启伟大之门。仪式持续了八个小时。如果那时调查员正在澳大利亚，这个仪式会类似于**每季仪式**（第497页）。休斯顿的努力在那一天所得出的结果很大程度上取决于世界各地的其他邪教徒组织发生的事和调查员的探索进展。这个重大日子的结果将会在**第8章：大结局**中做出详细说明。

奖励

在调查员离开澳大利亚时给予他们一次幕间成长的机会（见奖励，第162页，美国）。此外，给予幸存的调查员以下奖励或惩罚。

- 如果击败了休斯顿：+1D6理智。
- 如果邪教徒组织被解散或消灭：+1D4理智。
- 如果卡卡卡塔克得到了公正的对待：+1D3理智。
- 如果调查员能够使被僵尸化的工人恢复记忆：+1D4理智。
- 击败神话怪物：飞水螅+1D20理智；沙蝠护卫（全部）+1D10理智。

击败神祇：澳大利亚

虽然理论上调查员能够打倒众蝠之父形态的奈亚拉托提普，但因此得到的理智奖励（+1D20理智）几乎肯定会被其后目睹奈亚拉托提普变身成为的更怪异的形态而造成的理智损失（1D10/1D100理智损失）抵消。



通俗调整：奖励

除了标准奖励之外，守秘人可以额外奖励完成这一章节的通俗英雄们1D10点幸运值。



人物与怪物：澳大利亚

此处整合列出了分散在战役中的数据资料，供守秘人自行复制或打印，以方便在进行本章节游戏过程中查询。NPC，怪物和其他数据以类别或分组为标准整合列出。

提示：部分NPC给出了备用的战斗能力资料，和为通俗克苏鲁游戏准备的能力。

盟友或中立角色

大卫·道奇，*46岁，考古学副教授*

STR 80	CON 85	SIZ 85	DEX 65	INT 85
APP 60	POW 55	EDU 90	SAN 55	HP 17
DB: +1D6	Build: 2	Move: 6	MP: 11	Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 65%（32/13），伤害1D3+1D6

.45左轮手枪 60%（30/12），伤害1D10+2

回力镖 40%（20/8），伤害1D8+1D3

闪避 55%（27/11）

技能

人类学 40%，考古学65%，攀爬 35%，信用评级 20%，汽车驾驶 40%，话术 45%，急救40%，历史 25%，跳跃 40%，聆听 60%，图书馆使用 50%，知识（澳大利亚土著）50%，知识（澳大利亚内陆） 70%，导航 45%，说服 40%，心理学 20%，侦查 40%，潜行 30%，生存（沙漠） 55%，投掷 25%

语言

阿拉伯语 30% 澳大利亚土著英语 10% ，英语 90%，希腊语 20%

比利·布拉格隆，*29岁，被利用的雇员*

STR 75	CON 80	SIZ 50	DEX 85	INT 45
APP 45	POW 50	EDU 20	SAN 50	HP 13
DB: +1D4	Build: 1	Move: 9	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 70%（35/14），伤害1D3+1D4 或小刀1D4+1D4

闪避 80%（40/16）

技能

攀爬 40%，汽车驾驶 10%，跳跃 45%，聆听 60%，知识（澳大利亚土著） 30%，心理学 20%，侦查 40%，潜行 50%，生存（沙漠） 55%，投掷 70%，追踪 40%

语言

澳大利亚土著英语 40%，英语 30%，南加比塔雅拉（西部沙漠语）50%

杰里米·格罗根，*36岁，疯狂的矿工与入梦者*

STR 60	CON 65	SIZ 55	DEX 60	INT 60
APP 55	POW 60	EDU 45	SAN 00	HP 12
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 12	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 30%（15/6），伤害1D3

.30-06栓动步枪 45%（22/9），伤害2D6+4

闪避 40%（20/8）

通俗调整：天赋

动物朋友：忠诚的动物伙伴（澳洲野狗）；进行动物驯养检定时获得一个奖励骰。

技能

动物驯养 80%，克苏鲁神话 03%，爆破 30%，造梦 20%，话术 35%，急救 50%，跳跃 50%，聆听 60%，机械维修 45%，操作重型机械 50%，心理学 25%，科学（地质学） 30%，侦查 60%，潜行 75%，生存（沙漠） 40%，追踪 20%，投掷 45%

语言

英语 50%

罗伯特·B·F·麦肯齐，*40岁，采矿工程师*

STR 70	CON 75	SIZ 65	DEX 60	INT 80
APP 35	POW 50	EDU 85	SAN 50	HP 14
DB: +1D4	Build: 1	Move: 7	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 30%（15/6），伤害1D3+1D4

闪避 30%（15/6）

技能

取悦 50%，信用评级 55%，爆破 60%，电气维修 30%，急救 40%，聆听 30%，机械维修55%，操作重型机械 60%，心理学 45%，科学（地质学） 90%，侦查 60%，生存（沙漠） 60%，追踪 55%

语言

英语 85%

澳大利亚的无赖，喝醉的佣工

	伯纳德	赫伯特	罗伊	劳埃德	华莱士
STR	50	65	45	60	70
CON	70	55	50	80	60
SIZ	50	55	60	65	70
DEX	45	50	55	60	50
INT	50	45	70	65	55
APP	50	55	60	45	55
POW	45	50	60	50	55
EDU	45	55	65	70	45
SAN	45	50	60	50	55
HP	12	11	11	14	13
DB	0	0	0	+1D4	+1D4
Build	0	0	0	1	1
Move	8	8	7	7	8

Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 50%（25/10），伤害1D3+1D4

闪避 30%（15/6）

守秘人应该决定这些人有多醉：如果彻底醉了，就为其战斗检定增加一枚惩罚骰。

技能

攀爬 40%，跳跃 45%，聆听 45%，心理学 30%，侦查 40%，潜行 30%，破口大骂 90%，妙手45%

语言

英语55%

卡卡卡塔克，*物理年龄2644岁，伟大种族的研究者*

STR 200	CON 110	SIZ 300	DEX 65	INT 130
APP —	POW 65	EDU —	SAN —	HP 41
DB: +5D6	Build: 6	Move: 7	MP: 13	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2（如果持有电光枪，每轮只会使用一次）

战斗方式：她可以使用自己的钳子攻击，也具有巨大的体形可以撞击或碾压对手；但是她通常会避免肉搏，而是使用电光枪作战——特别是面对飞水螅的时候。

格斗 40%（20/8），伤害1D6+5D6

电光枪 45%（22/9），每发充能伤害2D8

闪避 25%（12/5）

技能

克苏鲁神话 30%，电气维修 95%，电子学 99%，宇宙未来 70%，历史（伊斯） 90%，图书馆使用（伊斯语） 90%，机械维修 95%，博物学（原始） 95%，神秘学 06%，科学（天文学） 90%，科学（生物学）99%，科学（化学）85%，科学（地质学） 90%，科学（物理学） 90%

护甲：8点皮肤护甲

法术：无

理智损失：目睹卡卡卡塔克会损失1/1D6点理智值。

动物

棕蛇

STR 35	CON 40	SIZ 15	DEX 75	INT —
APP —	POW 40	EDU —	SAN —	HP 5
DB: -2	Build: -2	Move: 8	MP: -	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

毒液：致死的蛇毒，受害者受到4D10伤害，通过成功的极限CON检定可以减半伤害。成功的医学检定同样能够减半伤害，使用正确的抗蛇毒血清能获得一个奖励骰。（除非他们正好带了，不然很难搞到这种血清——成功的幸运检定可以意味着能找到些血清。守秘人可以自由决定）。

格斗	50%（25/10），伤害1D4-2+毒液
闪避	40%（20/8）

技能

潜行 90%

蝰蛇

STR 35	CON 30	SIZ 10	DEX 90	INT —
APP —	POW 40	EDU —	SAN —	HP 4
DB: -2	Build: -2	Move: 8	MP: -	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

毒液：很强的蛇毒，受害者受到2D10伤害，通过成功的极限CON检定可以减半伤害。成功的医学检定同样能够减半伤害，使用正确的抗蛇毒血清能获得一个奖励骰。（除非他们正好带了，不然很难搞到这种血清——成功的幸运检定可以意味着能找到些血清。守秘人可以自由决定）。

格斗	50%（25/10），伤害1D4-2+毒液
闪避	50%（25/10）

技能

潜行 95%

格罗根的野狗，*八只野狗*

STR 50	CON 70	SIZ 35	DEX 85	INT —
APP —	POW 30	EDU —	SAN —	HP 10
DB: 0	Build: 0	Move: 12	MP: —	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗	80%（40/16），伤害1D6
闪避	50%（25/10）

技能

听从格罗根的命令 100%，侦查 85%，追踪 95%



通俗调整：幻梦境野狗

STR 80	CON 90	SIZ 90	DEX 120	INT
APP —	POW 30	EDU —	SAN —	HP 1
DB: +1D6	Build: 2	Move: 14	MP: —	Luck

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗	80%（40/16），伤害1D8+1D6
闪避	50%（25/10）



敌人

普通沙蝠信徒，*各类暴徒*

这是澳大利亚章节的普通邪教徒的数据。对于在伟大种族之城中休斯顿营地里见到的邪教徒，参见邪教徒小组A到D以及邪教徒艾伦和托马斯和他们的僵尸矿工的数据。

STR 70	CON 60	SIZ 50	DEX 65	INT 40
APP 40	POW 50	EDU 20	SAN 00	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	55%（27/11），伤害1D3
棍棒	55%（27/11），伤害1D8
.45左轮手枪	50%（25/10），伤害1D10+2
闪避	30%（15/6）

技能

攀爬 40%，克苏鲁神话 11%，跳跃 45%，聆听 60%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 40%

语言

英语 40%或澳大利亚土著英语 40% 。土著澳大利亚人也许会说其他语言，比如南加比塔雅拉（西部沙漠语）40%。

沙蝠侍祭（高阶信徒）

在澳大利亚的城市中也许有着这些侍祭，通过"能力测试"为休斯顿拣选潜在的邪教徒。这个数据也可以用在通俗克苏鲁中，但邪教徒的实力也许需要调整得更强。

STR 70　CON 60　SIZ 70　DEX 65　INT 60
APP 40　POW 70　EDU 25　SAN 00　HP 13
DB: +1D4　Build: 1　Move: 8　MP: 14　Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　75%（37/15），伤害1D3+1D4
棍棒　75%（37/15），伤害1D8+1D4
.45左轮手枪　50%（25/10），伤害1D10+2
闪避　30%（15/6）

技能

攀爬 40%，克苏鲁神话 11%，跳跃 45%，聆听 60%，心理学 30%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 50%

语言

英语 50%

法术：奈亚拉托提普通神术（沙蝠形态），恐惧植入术，魔力吸取术*，枯萎术。

**见附录B：法术。*

邪教徒小组A

在伟大种族之城遭遇的邪教徒使用以下数据。

	A1	A2	A3	A4	A5
STR	60	65	60	60	60
CON	70	55	50	50	60
SIZ	50	55	55	50	45
DEX	60	60	60	60	60
INT	65	45	55	50	45
APP	50	55	60	65	70
POW	70	45	20	45	50
EDU	30	25	35	30	30
SAN	00	00	00	00	00
HP	13	11	10	10	10
DB	0	0	0	0	0
Build	0	0	0	0	0
MOV	9	9	9	9	9
MP	14	9	4	9	10

Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　40%（20/8），伤害1D3或棍棒1D8
.45左轮手枪　50%（25/10），伤害1D10+2
电光枪*　50%（25/10），每发充能伤害2D8
闪避　25%（12/5）

**只有邪教徒A3有电光枪。*

技能

攀爬 40%，克苏鲁神话 10%，跳跃 45%，聆听 60%，心理学 25%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 40%

语言

英语 40%

法术：（只有邪教徒A1会）支配术。

邪教徒小组 B

在伟大种族之城遭遇的邪教徒使用以下数据。

	B1	B2	B3	B4	B5
STR	55	65	55	65	60
CON	55	65	55	45	50
SIZ	75	65	85	75	70
DEX	55	55	55	55	55
INT	60	45	55	50	45
APP	50	55	60	65	70
POW	60	60	45	40	55
EDU	30	25	35	30	30
SAN	00	00	00	00	00
HP	13	13	14	12	12
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Build	1	1	1	1	1
MOV	7	8	7	7	7
MP	12	12	9	8	11

Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　40%（20/8），伤害1D3+1D4或棍棒1D8+1D4

.45左轮手枪　50%（25/10），伤害1D10+2

电光枪*　50%（25/10），每发充能伤害2D8

闪避　25%（12/5）

**只有邪教徒B3有电光枪。*

技能

攀爬 40%，克苏鲁神话 10%，跳跃 45%，聆听 60%，心理学 30%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 45%

语言

英语 40%

法术：（只有邪教徒B1会）奈亚拉托提普通神术（沙蝠形态），枯萎术。

邪教徒小组 C

在伟大种族之城遭遇的邪教徒使用以下数据。

		C1	C2	C3	C4	C5
STR	75	85	75	90	65	
CON	75	75	75	80	85	
SIZ	55	55	55	55	40	
DEX	50	50	50	50	50	
INT	55	45	50	55	40	
APP	50	55	60	65	70	
POW	55	45	50	55	40	
EDU	30	25	35	30	30	
SAN	00	00	00	00	00	
HP	13	13	13	13	12	
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	
Build	1	1	1	1	1	
MOV	8	8	8	8	9	
MP	11	9	10	11	8	

Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　40%（20/8），伤害1D3+1D4或棍棒1D8+1D4

.45左轮手枪　50%（25/10），伤害1D10+2

电光枪*　50%（25/10），每发充能伤害2D8

闪避　25%（12/5）

**只有邪教徒C3有电光枪。*

技能

攀爬 40%，克苏鲁神话 10%，跳跃 45%，聆听 60%，心理学 40%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 60%

语言

英语 40%

法术：（只有邪教徒C1会）奈亚拉托提普通神术（沙蝠形态），枯萎术。

邪教徒小组 D

在伟大种族之城遭遇的邪教徒使用以下数据。

	D1	D2	D3	D4	D5
STR	50	55	60	55	50
CON	50	55	50	55	50
SIZ	60	65	60	55	50
DEX	45	45	45	45	45
INT	55	55	50	50	50
APP	50	55	60	65	70
POW	50	60	40	35	55
EDU	30	25	35	30	30
SAN	00	00	00	00	00
HP	11	12	11	11	10
DB	0	0	0	0	0
Build	0	0	0	0	0
MOV	7	7	8	8	8
MP	10	12	8	7	11

Luck：—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　40%（20/8），伤害1D3
　　　或棍棒1D8
.45左轮手枪　50%（25/10），伤害1D10+2
电光枪*　50%（25/10），每发充能伤害2D8
闪避　25%（12/5）

**只有邪教徒D2有电光枪。*

技能

攀爬 60%，克苏鲁神话 20%，跳跃 45%，聆听 60%，心理学 50%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 50%

语言

英语 40%

法术：（只有邪教徒D1会）奈亚拉托提普通神术（沙蝠形态），魔力吸取*，枯萎术。

见附录B：法术。

托迪·伦道夫，*46岁，酗酒的商人*

STR 65　CON 60　SIZ 70　DEX 65　INT 60
APP 55　POW 50　EDU 30　SAN 24　HP 13
DB: +1D4　Build: 1　Move: 6　MP: 10　Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　65%（32/13），伤害1D3+1D4
　　　或小刀 1D4+1D4
闪避　30%（15/6）

技能

会计 35%，信用评级 20%，话术 40%，填写文档 55%，恐吓 40%，聆听 09%，说服 50%，潜行 20%

语言

英语 50%

莫蒂默·怀克洛夫，*48岁，休斯顿的供应代理*

STR 50　CON 50　SIZ 60　DEX 55　INT 45
APP 25　POW 25　EDU 50　SAN 02　HP 11
DB: 0　Build: 0　Move: 6　MP: 5　Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　30%（15/6），伤害1D3
20号霰弹枪（双管）　45%（22/9），伤害2D6/1D6/1D3
闪避　30%（15/6）

技能

会计 25%，攀爬 20%，信用评级 15%，克苏鲁神话 06%，汽车驾驶 30%，电气维修15%，跳跃 25%，聆听 40%，操作重型机械 20%，心理学 25%，侦查 40%，潜行 20%，生存（沙漠） 30%，投掷 25%

语言

澳大利亚土著英语 30%，英语 50%

格蒂·怀克洛夫，*25岁，怀克洛夫的长女*

STR 65	CON 60	SIZ 50	DEX 80	INT 30
APP 35	POW 60	EDU 40	SAN 00	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 12	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	70%（35/14），伤害1D3 或匕首1D4+2
棍棒	70%（35/14），伤害1D10
闪避	40%（20/8）

技能

攀爬 40%，克苏鲁神话 05%，闪避 55%，汽车驾驶 30%，跳跃 45%，聆听 60%，心理学 30%，侦查 40%，潜行 50%，生存（沙漠） 40%，投掷 65%，追踪 65%

语言

澳大利亚土著英语 25%，英语 40%

舒拉·怀克洛夫，*23岁，怀克洛夫的次女*

STR 75	CON 60	SIZ 50	DEX 50	INT 40
APP 65	POW 50	EDU 20	SAN 00	HP 11
DB: +1D4	Build: 1	Move: 8	MP: 10	Luck: 30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	65%（32/13），伤害1D3+1D4 或匕首1D4+2+1D4
棍棒	65%（32/13），伤害1D8+1D4
闪避	35%（17/7）

技能

攀爬 40%，克苏鲁神话 04%，跳跃 45%，聆听 60%，心理学 30%，侦查 40%，潜行 90%，生存（沙漠） 35%，投掷 45%，追踪 35%

语言

澳大利亚土著英语 25%，英语 50%

珍妮丝·怀克洛夫，*18岁，怀克洛夫的幺女*

STR 55	CON 50	SIZ 45	DEX 35	INT 45
APP 75	POW 45	EDU 20	SAN 00	HP 9
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 9	Luck: 25

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	55%（27/11），伤害1D3 或匕首1D4+2
棍棒	55%（27/11），伤害1D8
闪避	25%（12/5

技能

攀爬 80%，克苏鲁神话 05%，跳跃 65%，聆听 60%，心理学 30%，侦查 40%，潜行 50%，生存（沙漠） 30%，投掷 45%，追踪 20%

语言

澳大利亚土著英语 15%，英语 55%

艾伦和托马斯，*29岁，邪教徒监工*

两名监工使用一样的数据。

STR 60	CON 50	SIZ 50	DEX 65	INT 40
APP 40	POW 50	EDU 50	SAN 00	HP 10
DB: 0	Build: 0	Move: 9	MP: 10	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴	55%（27/11），伤害1D3 或棍棒1D8
鞭子	65%（32/13），伤害1D3
闪避	30%（15/6）

技能

攀爬 40%，克苏鲁神话 14%，跳跃 45%，聆听 60%，心理学 40%，侦查 40%，潜行 50%，投掷 60%

语言

澳大利亚土著英语 20%，英语 50%

僵尸矿工

艾伦和托马斯手下的僵尸矿工使用如下的数据。

	1	2	3	4	5
STR	60	75	70	70	85
CON	70	60	65	70	75
SIZ	60	50	55	60	65
DEX	35	35	35	35	35
INT	05	05	05	05	05
APP	50	55	60	65	70
POW	40	40	35	40	45
EDU	—	—	—	—	—
SAN	8	8	7	8	9
HP	13	11	12	13	14
DB	0	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Build	0	1	1	1	1
MOV	8	8	8	8	8
MP	8	8	7	8	9

战斗数据

每轮攻击次数：1（抓挠，猛扑，擒抱，绞喉）

绞喉：僵尸矿工在使用擒抱战技抓住目标后，目标会被死死掐住脖子，接下来的每轮都会因窒息受到1D3+DB点伤害。目标可以在STR检定对抗成功后摆脱控制。

斗殴　　60%（30/12），伤害 1D3+DB
擒抱（战技）　　60%（30/12），控制住后绞喉，每轮伤害1D3+DB
闪避　　n/a

技能

听从命令 95%

护甲：僵尸矿工不会感到疼痛或陷入休克。

罗伯特·休斯顿医生，*56岁，高阶祭司*

STR 50　CON 75　SIZ 60　DEX 65　INT 90
APP 70　POW 175　EDU 90　SAN 00　HP 13
DB: 0　Build: 0　Move: 6　MP: 35　Luck: 90

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴　　30%（15/6），伤害1D3或棍棒1D8
.45左轮手枪　　55%（27/11），伤害1D10+2
电光枪　　40%（20/8），每发充能伤害2D8
闪避　　32%（16/6）

通俗调整：战斗数据

斗殴　　50%（25/10），伤害1D3或棍棒1D8
.45左轮手枪　　60%（30/12），伤害1D10+2
电光枪　　50%（25/10），每发充能伤害2D8
闪避　　40%（20/8）

通俗调整：天赋

钢铁意志：进行POW检定时获得一个奖励骰。
魅力四射：进行取悦检定时获得一个奖励骰。

技能

人类学 40%，考古学 45%，取悦 60%，攀爬 40%，信用评级 89%，克苏鲁神话 50%，汽车驾驶 30%，电气维修 50%，话术 40%，急救 35%，跳跃 30%，图书馆使用 60%，聆听 30%，机械维修 40%，医学 25%，说服 40% ，精神分析 55%，心理学 80%，科学（天文学）15%，科学（化学） 15%，科学（地质学） 25%，潜行 30%，生存（沙漠） 30%，投掷 50%

语言

澳大利亚土著英语 50%，英语 90%，阅读伊斯语 40%

法术：奈亚拉托提普通神术，支配术，恐惧植入术，精神震爆术，死者苏生※，梦境发送术*，恐怖猎手召唤术，时光陷阱*，以及其他守秘人认为合适的咒文。

**见附录B：法术。*

*※休斯顿的死者苏生是复活术的劣化版本（见**狩猎小屋**，第413页，肯尼亚）。*

怪物

飞水螅

	1	2	3	4	5
STR	240	255	235	235	215
CON	120	125	135	110	150
SIZ	260	255	275	240	280
DEX	65	70	60	70	65
INT	55	70	60	50	75
POW	75	85	80	60	95
HP	38	37	41	35	43
DB	+5D6	+5D6	+5D6	+5D6	+5D6
Build	6	6	6	6	6
MOV	8/12 飞行	8/12 飞行	8/12 飞行	8/12 飞行	8/12 飞行
MP	15	17	16	12	19

Luck：—

隐形：飞水螅可以通过每回合消耗1点魔法值来完全隐形。通过常伴它们身边的持续的刺耳哨声仍然可以粗略地确定它们的方位。任何试图攻击隐形中的飞水螅的人都必须进行成功的聆听检定来定位目标，并且定位成功之后进行任何攻击检定都要附加一枚惩罚骰。飞水螅可以自由地进入或脱离隐形状态，所以每次对它进行攻击时都要进行一次幸运检定。如果幸运检定失败，飞水螅会瞬间进入隐形，而此次攻击也需要附加一枚惩罚骰。当飞水螅隐形时，它不会使用触手攻击，但仍然会使用它的某一种控风类技能或施放法术。

战斗数据

每轮攻击次数：2D6（每回合掷2D6决定生成多少触手）；或每回合使用一次控风类的攻击。

战斗方式：触手在飞水螅的身体上不断生成和消解。触手通常造成1D10点伤害（没有伤害加值）。因为这种生物的部分非物质特性，触手会直接对目标的HP造成伤害，忽略任何体表护甲（魔法除外）。伤口表现为风炙或组织失水干燥。

注：飞水螅的每种控风技能每回合消耗它们1点魔法值。

风击波：风击波的基础范围是长20码（18米），直径10码（9米）的圆柱形，造成的伤害等于飞水螅的伤害加值。圆柱形波可以延展至超出20码，但是范围每长一倍，伤害降低1D6——在39码处的敌人会受到4D6点伤害（伤害加成减去1D6），在41码处的敌人受到3D6点伤害。风击波会导致受害者的血肉被剥离骨骼，皮肤脱水风炙，并被向后吹飞，距离等于他们失去的HP，单位为码。

定身：这是一种捕获猎物的奇异攻击模式。这种模式下，控风攻击拥有1000 码的射程，并且可以绕过转角或穿过曲折的通道而不衰减。风虽然由飞水螅放射而出，但是对目标具有吸取作用，降低他或她的移动速度，强迫它们进行STR 检定对抗飞水螅的 POW。超过200码时这个效果会减弱，目标可以获得一枚奖励骰。如果飞水螅获胜，受害者此回合无法移动。如果目标获胜，则仍然可以正常移动。飞水螅在使用这个技能时可以全速移动，同时追逐并减速它的目标猎物。这项技能可以用在互相距离不超过30 码的多个目标身上。每个其他目标可以在进行STR检定对抗飞水螅时获得一个奖励骰。飞水螅能选择它的目标。

风暴：飞水螅可以和同伴一起引导一场风暴。所有参与的飞水螅的每一点POW可以为风暴提供每小时半英里的风速。这个风暴是区域性的，每移动200码就会减慢5英里每小时（8公里每小时）。一群飞水螅可以在数平方英里的区域内引导一场飓风。假如风速超过100英里每小时（160公里每小时），那么高出的每20英里每小时（32公里每小时）就会额外对目标造成1D4点伤害。进行了成功的幸运检定的目标承受一半伤害。

格斗	85%（42/17），伤害 1D10点
风击波	70%（35/14），伤害等于伤害加值（详见上文）
闪避	30%（15/6）

护甲：4点，加上隐形能力（见上述）。超视界的飞水螅只受到来自物理武器的最低伤害，然后由于其护甲再次降低4点伤害。附魔武器造成正常伤害，电能和热能亦是如此。

法术：无。

理智损失：目睹飞水螅损失 1D3/1D20点理智值。

沙蝠护卫

此处数据适用于所有的沙蝠护卫。

STR 180*	CON 200	SIZ 120	DEX 50	INT 15
APP —	POW 60	EDU —	SAN —	HP 32
DB: +3D6	Build: 4	Move: 6/12**	MP: 12	Luck: —

能够携带一个SIZ小于等于怪物一半STR的人类。

***飞行。*

战斗数据

每轮攻击次数：1（风击，咬，攫捕）

吸取：一旦抓住对手，在下一轮开始，护卫的翅膀上会伸出无数细小的尖针刺进受害者的身体吸取体液，在每轮造成1D3伤害的同时每轮削减5点受害者目前最高的属性（如STR，CON等）。受害者可以尝试通过成功的STR对抗检定来挣脱。

格斗	50%（25/10），伤害3D6（DB）
攫捕（战技）	50%（25/10）抓住目标，接下来的每轮吸取目标
闪避	35%（17/7）

技能

潜行 60%，追踪 30%

护甲：2点厚毛皮护甲。

法术：无。

理智损失：目睹一只沙蝠护卫损失1/1D10点理智值。

夜魔，众蝠之父，*奈亚拉托提普的化身*

其蝙蝠状的躯体顶上有着一颗裂成三瓣的炽燃独眼，破碎的翅膀后拖曳着大团的触手和翻腾着的烟雾。它半物质的身体可以随意穿过固态物体。

STR 140	CON 110	SIZ 120	DEX 115	INT 100
APP —	POW 110	EDU —	SAN —	HP 23
DB: +2D6	Build: 3	Move: 10/20*	MP: 22	Luck: —

**飞行。*

战斗数据

每轮攻击次数：1（包覆，攫抓，吞噬）

包覆燃烧（战技）：将目标包裹在自己的翅膀中，每轮通过灼烧目标对其造成2D6伤害。夜魔之拥抱力大无穷，但目标仍然可以以成功的DEX对抗检定挣脱。

卷须攫抓（战技）：从高空俯冲而下，然后用一根或多根触手攫抓敌人。触手可以对其50英尺（15米）翼展范围内的每个敌人进行攻击。受害者可能会被带上高空然后被扔下，也可能被吞噬掉大脑。受害者可以通过STR或DEX检定对抗挣脱攫抓。



绘有沙蝠之印的土著沙画

畏光：夜魔可以忍受极为微弱的光亮（星光），而强光则会对它造成伤害。用强光瞄准（如强光手电筒）会造成1D6伤害——如果它完全不动地沐浴在光线下的话。当处于烛火附近50尺（15米）范围内时，即使是一根高举的蜡烛也会给它造成每回合1点的伤害。在准备得当的情况下，弧光灯能造成3D6伤害，而它在完全的日光照射下每回合都会受到10D6点伤害，满月的光照则是2D6点。持续多轮稳定的照射光线可以将其分解，让它溶于无物，直到再度受到召唤。短暂而强烈的光线，如闪电或镁光灯，会让它退缩但是不会造成伤害。守秘人需要根据调查员所携带的光的亮度，参考上面给出的伤害，来决定夜魔所受到的伤害。

包覆燃烧（战技）100%（50/20），每轮造成2D6点伤害；DEX对抗以挣脱
卷须攫抓（战技）95%（47/19），将目标带到高处扔下，或将其吞噬
吞噬大脑　攫抓成功后自动进行，每轮造成1D6伤害

护甲：无；但对一切物理武器免疫，冰冻、火焰、化学、电有关的伤害或攻击也无法造成伤害。只有光照和附魔武器对其有效（见上文）。如果生命值归零，众蝠之父会变形成可怕、巨大的血舌形态（见**人物与怪物**：**肯尼亚**，第438页），然后消失。

法术：奈亚拉托提普知晓一切守秘人认为合适的法术。

理智损失：目睹夜魔损失 1D6/1D20点理智值。



夜魔



第七章 中国

我得知了克苏鲁最初来自何处，也知道了为何历史记录中出现的明亮新星都是昙花一现。但在提到某些事情时，即便是我的解说者也会犹豫胆怯地停顿下来。而在他欲言又止的暗示中，我猜测到了那隐藏在麦哲伦星云和球状星团背后的秘密；猜测到了那些被讲述道的古老寓言掩盖起来的黑暗真相。

——H·P·洛夫克拉夫特，《暗夜呢喃》

在这里，调查员将有机会痛击邪恶势力，并意识到到中国的宁静不过是数百万注定要经历磨难之人一厢情愿的美梦。

实际上，洛夫克拉夫特从未写过中国背景的神话故事，所以这一章的灵感来源多种多样，包括他的小说《星之彩》、他提及过的《铉子七奥书》，以及克苏鲁神话中反复出现的大热门：混种深潜者。

如果调查员先来到中国，而不是坐船去伦敦，他们会发现在上海的行动相当困难。这里有鲜为人知的中国邪教、强大的巫师、政治狂热分子、辐射和鱼人。不过作为补偿，他们能在上海找到杰克·布雷迪和他的朋友们，以及《铉子七奥书》。这些助力共同提供了一种阻止奈亚拉托提普恐怖计划的方法，如果调查员还没和非洲邪教接触过的话，还能提供与之有关的有价值情报。在美国事件后立即赶来上海的调查员，将很有可能以良好的状态继续应对战役中的其他地点。

大多数调查员会在整个战役的开始或结尾前往上海。如果这是他们的第一站，那么，正如埃及章节中提到的，这座城市的异国风情、气味、以及声音，很可能是他们第一次真正的异国体验（当然，这取决于他们最初来自哪里）。和埃及一样，这里有文化和语言上的障碍需要克服，而这些障碍应该被合理地运用来营造气氛，而不是使调查停滞。

不过最常见的情况是，这一章构成了整场战役的尾声。到那时（哪怕调查员还不是老手），玩家应该都已经非常熟练，能够克服纷繁复杂的文化差异进行交流，并从知情者那里挖掘出有用的信息。如果上海是调查员们的终点，那么请确保他们迄今为止获得的所有线索都得到了充分的探索、解释和利用，以使他们在应对灰龙岛即将发生的事情时做好了万全准备。

中文命名习惯说明

本章涉及的中文姓名和地点均使用韦氏拼音，而不是现行更准确的汉语拼音。韦氏拼音应用于20世纪20年代，它反映了那个时代的情况。本章首次提及某个名字时，会在括号中给出对应的现代汉语拼音（除非翻译不被广泛认可）。例如，韦氏拼音中，国民党（KMT）的领导人被称为Chiang Kaishek；用汉语拼音则是Jian Jieshi（蒋介石）。

根据中文和日文的语言习惯，写下或者说出一个人全名时，要将姓氏放在名字之前。因此，老学者穆贤又称穆先生，因为穆是他的姓。类似的，急太郎上尉的名是太郎。套用到英语母语者，就是将约翰·多伊称作多伊约翰。

※译注：指原文，译文内容未有体现，不影响阅读。

寻踪觅迹

多条线索表明，杰克·布雷迪就在香港。首先，杰克逊·埃利亚斯于1924年9月造访香港，并在停留期间给约拿·肯辛顿发去电报（**普洛斯佩罗出版社**，第128页，美国），表明此地与整个事件有一定的关联。埃利亚斯的内罗毕笔记（**卡莱尔文档：美国#12**）提到在内罗毕法庭宣布所有卡莱尔探险队成员死亡后，"钉子"尼尔森在香港见到了布雷迪；与尼尔森本人面谈时，他会证实这一点（**与"钉子"伯特伦·尼尔森交谈**，第408页，肯尼亚）。

布雷迪把卡莱尔安置在香港（英国殖民地）的疗养院后，曾数次前往香港探望卡莱尔，但正因为他曾在黄百合酒吧撞见过钉子尼尔森，他会尽可能避开那里。如果调查员在前往上海的途中在香港停留，除非他们逛遍香港的疗养院专门寻找罗杰·卡莱尔，否则他们什么都不会发现。

如果调查员们找到并认出了罗杰·卡莱尔——这很困难，但也有可能——如果他们有他入院的大致日期，能给出清晰的外貌描述或照片，此外还能给出寻找他的合理理由的话——但此时的卡莱尔也无法告诉调查员任何事。布雷迪将自己的朋友卡莱尔化名为伦道夫·卡特，并将伦道夫的住址登记为上海，信件由**醉虎酒吧**转交（第537页）。

即使他们没有发现罗杰·卡莱尔的"家庭"住址，但如果调查员们在杰克逊·埃利亚斯的酒店房间里发现了他遗物中的火柴盒（**卡莱尔文档：美国#3**），那么他们可能已经知道了醉虎酒吧。这次的新线索应该能给他们提供足够的动力，去位于灯笼街上的这家酒吧打探情报，并找出它与整个事件的联系。

很少有线索能直接说明杰克·布雷迪在上海而非香港；最有说服力的是爱德华·加维根那封给"白蝰蛇"（奥布里·彭赫爵士）的没写完的信，这封信是在米斯尔宅的**秘密工作室**发现的（**卡莱尔文档：英格兰#13**）。

在调查过程中，调查员很可能曾经见过何方这个名字，这取决于他们到目前为止去过哪些地点。在伦敦彭赫基金会的密室里，他的公司名字醒目地印在了板条箱上（**彭赫基金会：密室（地下室）**，第202页，英格兰）。莱姆豪斯码头的象牙之风号也会定期将木箱从伦敦运给上海的何方，船长拉尔斯·托尔瓦克（**监视象牙之风号**，第210页，英格兰）以及加维根在米斯尔宅的账簿（**卡莱尔文档：英格兰#12**）都能证实这一点。

在埃及，奥马尔·沙克提锁入保险箱的分类账中，有更多与邪教有关的证据进一步指向何方（**保险箱**，第347页，埃及）。阿哈·辛格隐藏在蒙巴萨的账簿中包含了类似的航运信息（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页，肯尼亚），以及有更多何方进出口公司的发票藏在达尔文的**伦道夫船运公司**（第464页，澳大利亚）。此外，保险箱里还有彭赫爵士亲笔写下的圣甲虫收据，这说明他不仅从肯尼亚的袭击中幸存了下来，而且正躲在上海的某个地方（**卡莱尔文档：埃及#5**）。休斯顿的手稿《现实之神》也指出了灰龙岛在1926年1月14日将发生某些事情（**卡莱尔文档：澳大利亚#5**），从而把调查员导向上海。

如果他们看到了曲折金字塔内的地图（**半球地图**，第366页，埃及），甚至可能与黑法老本人交谈过，那么调查员应该也在寻找奈亚拉托提普存在的迹象。在中国，肿胀之女教团是这位邪神的主要信众，崇拜他可憎而嗜血的一面。在中国，奈亚拉托提普这个名字没有任何意义，血舌和黑法老兄弟会在中国也没有任何意义。正如杰克逊·埃利亚斯所写，"诸多名称，万千形态，但都指向同一个体，同一结局。"

虽然含义模糊，在与老邦达日的谈话中，调查员得知了远东有一名了解光与暗之眼秘密的神秘学者兼抄写员，这至少应该能让调查员关注中国（**老邦达日**，第421页，肯尼亚）。

最后一条线索（尽管很难解读）可能会把调查员引向上海：在埃利亚斯的酒店房间（**卡莱尔文档：美国#4**）发现的阿尔弗雷德·彭赫斯特的游艇"黑暗女士号"的模糊照片。调查员如何解开这一线索在美国章节中讨论（**410室的线索**，第120页）。

卡莱尔探险队在上海

实际上，卡莱尔探险队只有两名成员成功抵达了上海：杰克·布雷迪，以及"白蝰蛇"奥布里·彭赫爵士本人。奥布里爵士于1921年6月13日在灰龙岛安顿下来。这个岛对肿胀之女教团来说十分重要，也是一小撮狂热的深潜者和他们俘获的修格斯的家园。两个月后，罗伯特·休斯顿把在澳大利亚的伟大种族之城发现的第一份火箭图纸

上海周边地带

崇明岛
苏州
上海
0 5 10 15 20 25
比例尺单位：英里

主要地点

1 虹口公园
2 小桃红所在医院
3 铁路北站
4 永福寺
5 灯笼街140号
6 法院
7 灯笼街88号
8 醉虎酒吧
9 综合医院
10 龙先生家
11 何方的仓库
12 美国领事馆
13 英国领事馆
14 《上海差报》
15 沙逊大楼
16 上海图书馆
17 静安寺
18 邮局
19 汇中饭店
20 皇家亚洲文会
21 游乐场
22 上海博物馆
23 海员俱乐部
24 “新中国”仓库
25 法国领事馆
26 衡申饭店
27 穆贤家
28 城隍庙
29 何方的公馆
30 孔庙
31 林燕玉家
32 铁路南站

闸北区
虹口区
公共租界
黄浦江
外滩
浦东区
法租界
老城区
南市区

上海在远东的位置

0 500
比例尺单位：英里
京城（现首尔）
上海
灰龙岛
台北
香港

东方明珠
上海
图例
铁路
比例尺单位：英里

给了彭赫，他开始为建造火箭收集必要的材料。第一批货物在同年9月到达。

在这几年间，更多的图纸和零件从澳大利亚和英国运抵，虽然工作经常因为休斯顿那边的延误而中断。但现在，随着日食的临近，火箭制造接近尾声。

1919年10月初，杰克·布雷迪比奥布里爵士早了近两年抵达上海，当时他刚把罗杰·卡莱尔安顿在香港的一家疗养院不久。他曾希望把过去大约12个月里发生的事情抛在脑后，但在1921年夏天，当他看见奥布里爵士在他位于上海港的游艇，“黑暗女士号”上时，布雷迪确信他必须立刻采取行动了。从那以后，布雷迪与当地革命民兵组织中逐步壮大的派系以及值得信赖的神秘学专家合作，研究挫败奥布里爵士及其同伙的疯狂计划的最佳方案。同时，他着手建立自己的小型私人军队，为临近的灾祸做好准备。

杰克逊·埃利亚斯在上海

埃利亚斯在上海短暂停留期间，曾住在“黑拖鞋巷”

上图：上海地图

的锦江旅馆（不要误认为是著名的锦江饭店，它直到20世纪50年代才出现）。在那里，埃利亚斯找到了布雷迪，而布雷迪透露了他在卡莱尔探险队（**卡莱尔文档：中国#8**）期间发生的事情。当时的布雷迪还没有获得《铉子七奥书》，所以埃利亚斯对其一无所知。

尽管埃利亚斯对奥布里爵士的火箭也没有任何了解，但他沿着港口边找人询问时，确实从远处看到了奥布里爵士。正是在那个时候，信仰奈亚拉托提普的邪教徒们再次追上了他——之前埃利亚斯在离开内罗毕前往香港后，一度幸运地甩掉了他们。这一次，他们开始用魔法攻击他的神志；由于这些攻击，他的笔记和猜测变得越来越古怪和混乱。

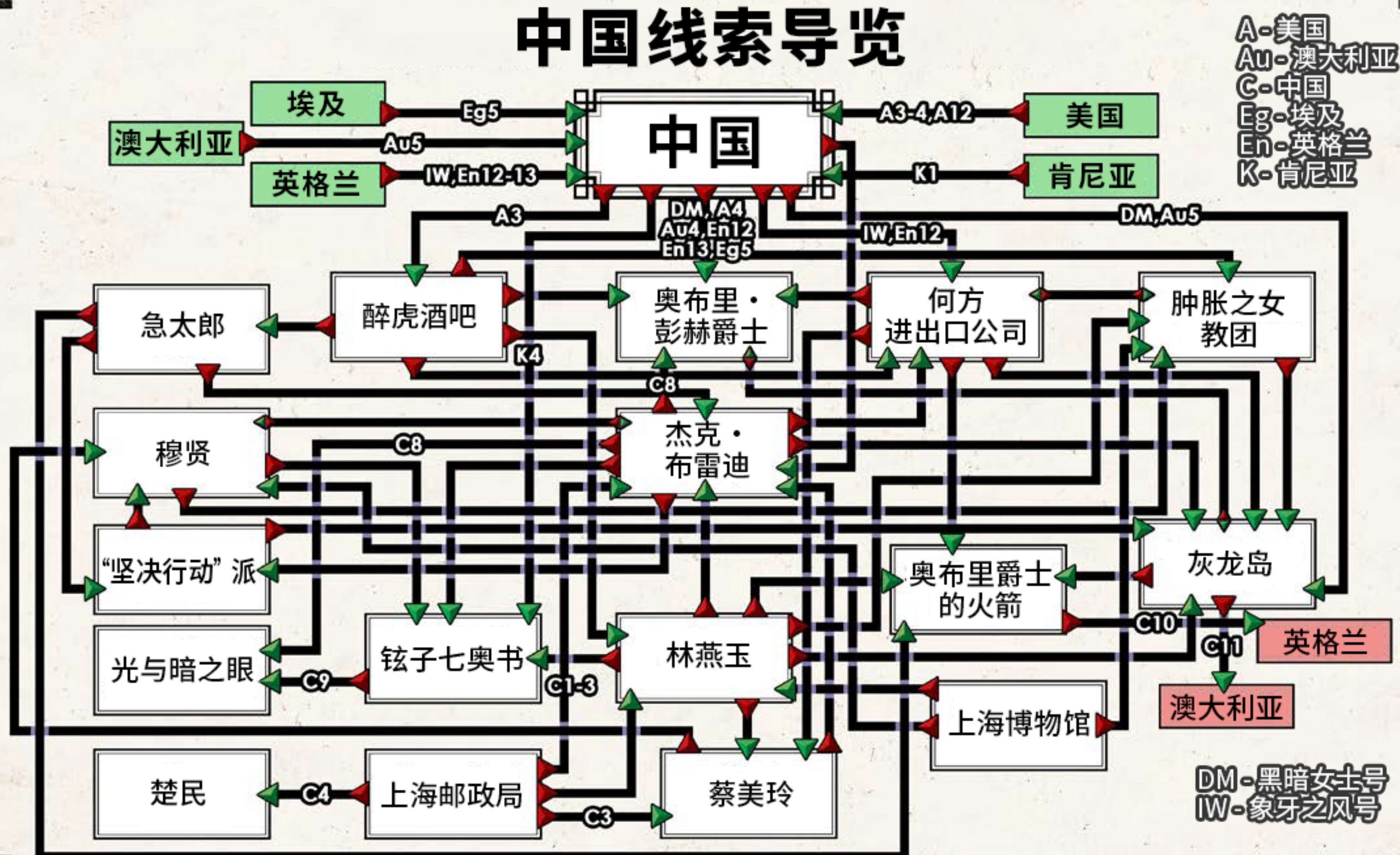
经过两天在市政办公室的问询，可以确定埃利亚斯于1924年9月下旬抵达上海（由于记录有误，确切日期尚不清楚），并于10月4日离开。他的目的地是开罗，埃利亚斯试图跟进布雷迪向他提供的线索；然而，邪教的干涉令人望而却步，他在当地的调查只能证实，至少布雷迪的故事似乎是可信的。

进行本章游戏

在上海，调查员会遭遇许多强大的对手，包括何方、林燕玉和卡尔·斯坦福。然而，最大的危险可能在灰龙岛，奥布里·彭赫爵士即将完成他焚烧天空的疯狂计划，以此为邪神的降临做好准备。

在杰克逊·埃利亚斯的尸体上发现的火柴盒，将调查员引向了**醉虎酒吧**（第537页），而深入调查的调查员可以前往**上海博物馆**（第567页）或者**《上海差报》报社**（第540页）。报社的故事为进一步的调查提供了线索。很快，调查员就会被吸引到何方（**生意人**，第553页）那里；与此同时，他们将要应对被卷入的各种冲突，包括对肿胀之女教团、林燕玉（**燕子夫人**，第568页）的阴谋诡计，或楚民的**"新中国"**（第576页）。终于，经过不懈努力，调查员得以与杰克·布雷迪会面（**与杰克·布雷迪会面**，第577页）。最后，随着调查员们发现了**灰龙岛**的可怖阴谋，这一章也达到了高潮（第585页）。

上海有很多潜在的敌人，守秘人也许会自行选择让哪些敌人真正出现——一部分原因是为了更好地掌控



连线上标注的编号代表指向新地点或新人物的相关卡莱尔文档。如：Au4=卡莱尔文档：澳大利亚#4

哪些角色曾经有过互动，简化相关的信息记录工作，同时也能确保核心情节不会被淹没在各个派系的明争暗斗和政治角逐之中。调查员不必和遭遇的每一个秘密团体战斗，他们要做的事已经够多了！

这一章有一个支线模组：**龙先生的降魔阵**（第545页）。虽然这个冒险与主要情节的联系并不紧密，但它可以为调查员提供任何他们可能错过的重要线索，或者如果他们正在原地踏步，可以将他们引向正确的调查方向。如果之前的调查没有什么疏漏，它也可以用来预示接下来会发生什么——当然，前提是他们能把龙先生从妖魔手中救出来，并让他来为他们测算天宫图！

通俗调整

繁华的外表下隐藏着颓废，被有组织的犯罪团伙和与之同谋的警察控制着的上海是一个有待开发的通俗克苏鲁天堂。破破烂烂的低档酒吧、鸦片烟馆和其他具有异国情调的场所都可以为通俗战役增加氛围。《夺宝奇兵2：魔域奇兵》（斯皮尔伯格，1984年）以及《木乃伊3：龙帝之墓》（科恩，2008年）虽然时间上比《面具》晚得多，但含有以上海为背景的通俗情节，可以作为追逐和对抗的参考。

和其他地方一样，数量和强度都更高的敌人是在上海的通俗英雄们的一个挑战，其中包括林女士的两个猿猴守护者（可能——也可能不是——与在肯尼亚逗留期间发现的邪教的谣言有联系）、比现实生活中大得多的甲虫群，以及发生了古怪变异的深潜者。如果守秘人愿意，也可以加入一些通俗小说中经常出现的绑架和监禁的桥段。

除了邪教徒和生物构成的威胁外，奥布里爵士还使用了放射性材料为他的游艇和火箭提供动力。正如你可能在通俗模式中所预期的那样，暴露在这样的物质下会导致变异和疯狂，而不仅仅是辐射疾病。

这一章的高潮给了英雄们一个机会，让他们可以在敌人的老巢灰龙岛，直面这一章的主要反派——“白蝰蛇”奥布里·彭赫爵士。虽然不是恐怖片，但守秘人可以从詹姆斯·邦德的两部电影——《007之诺博士》（杨，1962年）和《007之雷霆谷》（吉尔伯特，1967年）中获取最终一战的灵感。

抵达中国及上海

调查员最有可能乘船前往上海，除非他们以某种方式获得了苏联的签证，并从欧洲乘车沿西伯利亚大铁路行进（这会立刻引起大多数西方势力的怀疑），然后再转入中国尚未成熟的铁路系统；

从美国出发：最简单的路线是乘火车去芝加哥，在那里转车去旧金山，然后搭船去檀香山。而后调查员需要前往马尼拉或横滨，然后再登上另一艘船前往上海。

从英国出发：尽管调查员可能希望体验东方快车（**抵达埃及**，第299页），但标准路线是乘船从英国出发（伦敦蒂尔伯里码头，或者南安普顿），然后经过塞得港，通过苏伊士运河到亚丁湾，孟买，锡兰（斯里兰卡），新加坡和香港，然后通过轮船或铁路前往上海。

如果身无分文的调查员被困在伦敦，他们甚至可能考虑躲进象牙之风号；有关船员、船长和货物的详细情况，请参阅英国章节。

从埃及出发：从开罗到赛得港有定期的火车，在那里，调查员可以搭上从英国开往香港或其他地方的轮船。

从肯尼亚出发：从内罗毕出发的陆路火车将调查员带到蒙巴萨，在那里他们可以航行到亚丁，通过印度和锡兰前往香港和上海。

从澳大利亚出发：P&O船运公司的客轮定期从达尔文途经日本开往上海或香港。或者，如果是在澳大利亚东海岸，可以选择澳大利亚东方航运的船只。这条航线每月从墨尔本出发，途经悉尼和布里斯班，前往马尼拉和菲律宾，最终抵达香港。有的船会一路航行到上海和日本，这意味着调查员不需要换乘当地的船只或火车就能直接到达目的地。

海关和签证

就像在埃及一样，那些进入条约口岸（如英国控制的香港或上海）的人需要接受海关检查。有些物品如发现会被没收（例如鸦片和枪支），而另一些物品如大量携带则须缴付进口税。一个**幸运**检定可能会决定违禁品是否被海关发现——尽管好心的守秘人可能会放弃这一做法，以确保调查员为上海可能遇到的麻烦做好“准备”。

枪支许可证可以在入境时支付少量费用获得（或者伪造——如果调查员知道正确的路子或者准备与黑市商人会面）；无论如何，所有的武器都可以在离开上海后回收。而且，考虑到该市许多警察的作风不正，当调查员拿回枪支时，可能被敲诈一笔不小的贿赂。

背景信息：中国

现代中国的诞生几乎是偶然的。部分原因是统治中国数千年的王朝制度的崩溃，但也有外部帝国主义势力的持续干涉和第一次世界大战的原因。根据1915年日本胁迫中国签订的条约※，1919年的《凡尔赛条约》慷慨地将德国在山东的所有权利和财产转移给了日本，理由是战时的名义援助。（※译注：《中日民四条约》）

由于中国同意在一战时期支持协约国的前提是如果联军取得胜利，这些领土将归还给中国，这种傲慢的侮辱促使中国知识分子采取行动。1919年5月4日的北京示威拉开了五四运动的序幕，五四运动被用来形容随后发生的全国性的爆发。这场运动不仅催生了中国共产党，而且使蒋介石的国民党得以复兴。随着两党实力的增强，它们成为了不可调和的敌人。在接下来的半个世纪里，两党之间的战争使中国陷入瘫痪。

1926年7月（如果游戏中没有发生别的事情阻止它的话！），蒋介石结束了复杂的谈判，正式发动北伐军，意图击败地方军阀，统一中原、广州和南方。这一努力取得了相当大的成功，蒋介石于1927年3月夺取了上海。

1926年至1927年，局部战争蹂躏着江苏。大罢工在上海、香港和广东肆虐。1927年末，蒋介石攻击共产党和左派领导人，处决了其中的很多人。那些勉强逃离上海的人中包括了周恩来，中国未来的总理。

香港

香港曾经僻静而闭塞。1841年，第一次鸦片战争期间，英国势力吞并了香港，自此香港声名鹊起。战争结束后，《南京条约》将该岛永久割让给了英国。在第二次鸦片战争期间，九龙半岛很快也被英国吞并。而在1898年，作为英国直辖殖民地香港的第三个也是最后一个部分的新界以99年的租期被赠予维多利亚女王。

在英国的统治下，香港因其自由港的地位逐渐繁荣。20世纪初，香港在贸易和商业的支撑下，缓慢而稳定地发展；与上海一样，它也成为了一个重要的金融中心。除英语外，香港的主要语言是粤语。

上海

曾经是江苏省一个普通的小城市。1842年签订的《南京条约》将上海开放给英国进行通商贸易。耻辱地换取了鸦片战争的结束（至少对中国而言是这样）。首先是英国，然后是法国和美国，分别占领了上海附近的某些地区。这些地区享受治外法权，不受中国法律约束，被称为“租界”。

1854年，这三个租界成立了上海公共租界工部局（SMC），共同管理他们的事务。到1863年，英美租界合并，形成了上海公共租界。在英租界和属于中国的老城区之间的法租界从未被正式合并，而是更倾向于采用自己的管理方式。（后来当日本也在上海得到一小块租界时，中国的公众舆论更为愤怒；因为这开启了进一步掠夺天朝上国的先例。）

根据“治外法权”的规定，英国、法国和美国公民以及其他条约国（丹麦、意大利、日本、墨西哥、荷兰、挪威、葡萄牙、秘鲁、西班牙和瑞士）的公民只能在本国法律下受审，不论他们的罪行是否在租界下犯下。中国公民和德国等非条约国家的公民则会在当地法院受到中国法律的起诉。

法、英、美租界三地，共同组成了这座迅速崛起的城市的金融和工业中心。到20世纪20年代，上海有了两个别名：“东方明珠”和“东方巴黎”，以表明它的富饶和堕落。

法定货币

19世纪80年代末，中国人接受了国外的洋元币制，以"元"作为货币单位。因此，墨西哥银元被广泛接受，就像在世界其他地方一样。一元可以进一步兑成10角或100分。在游戏中，1英镑与5美元或者10元等价（即是说，1美元相当于2元）。

由于20世纪20年代中国经济基础混乱，国家和地区都有发行和铸造纸币和硬币。虽然大多数地区接受国家发行的硬币和纸币，但地方货币仅在其来源地区有效。



上海福州路

人民群众

尽管外国列强牢牢控制着上海，但在上海居住的外籍人士却非常少。1923年，在上海160万居民中，仅有2万多非中国人——其中主要是日本人。（相比之下，开罗有85万居民，其中超过十分之一是外国人。）在上海，老板很可能是欧洲人、日本人或美国人，但其他人——店主、出租车司机、劳工、教师、律师等等——都是中国人。

登记在册的美国和欧洲的外籍人士称自己是"上海英侨"。未作登记的美国、欧洲和俄罗斯籍游民和暂居者（杰克·布雷迪就是其中一个）让上海的西方人比例大增，但他们却会被那些常住者鄙夷。公共租界的地位、安全性和贸易优势也吸引了富有的中国人。其中一些人最近皈依了基督教，尽管他们不得不支付比白人邻居更高的税率。

20世纪20年代，由于与外国势力的几场灾难性战争、清王朝的灭亡和军阀的崛起，中国的经济已经崩溃，即使是中等收入的外国人也能拥有大量财产和优越的生活条件。数以百万计的中国人几乎一无所有，他们所生产产品的价值不过是原料的成本加上所有者的利润。即使可以回国，许多外国人仍更愿意在中国生活。在上海和亚洲大部分地区，就算是地位最低的外国人都有仆人，那些富有的外国人则过着帝王般的生活。

民间社团

日渐增加的贫困率、人口过剩、缺失的机遇以及清政府的无能增加了传统家族结构的力量。同时，无处不在的民间组织也受益于此。这些组织以俱乐部、保险公司、退休基金、政治盟友的形式为它们的成员服务。一个组织可能在某个年代只是一群聚众的小贼，下一个世纪便成为了一支强大的政治派系，甚至在第三个世纪成为革命政府的基石。中国三合会就有着类似的发展模式。

到20世纪20年代中后期，国家中央权力机构（虽然从来都不强大）长期以来一直处于分崩离析状态。无数地区存在割据势力，这些军阀致力于用武力维系权力。20世纪20年代的上海，有100多个强大的组织、派系和运动团体，他们都自诩势力雄厚，目前尚不清楚谁会成为胜利者——如果他们中会有胜利者的话。

上海：真实的城市

上海建立在长江三角洲上，地处冲积平原。上海地势较低，有排水渠和堤坝来抵御洪水、潮汐和风暴。事实上，上海最著名、最受追捧的商业区——外滩，从前就是一条用石头和泥土筑成的纤道。上海的地下水位很高，排水困难；如何获得纯净水和处理污水是经常出现的问题。

由SMC管理的公共租界是上海商业和贸易业务的核心。外滩，相当于上海的华尔街，从北边的花园石桥路一直延伸到南边的领馆街。租界有自己的警力——上海公共租界巡捕房（SMP）——以及上海义勇队（SVC），通常在内乱时期发挥职能（这在20世纪20年代很常见）。

SMP最初是由一队来自香港的英国警察组成，背靠伦敦警察厅和爱尔兰皇家警察。后来，锡克教徒和日本人也加入了，自然，它的大部分成员都是级别较低的中国"警察"。与上海的法国宪兵队一样，SMP也受到当地犯罪团伙的严重渗透，比如"青帮"（见**青帮**，第529页）。

法租界是城中大多数作家、冒险家和黑帮分子的家园，他们在租界宪兵队的庇护之下开展活动（特别是巡捕房督察长兼黑帮头目黄麻子（黄金荣）掌权时期）。1918年公共租界在其管辖范围内禁止鸦片交易后，法租界的鸦片贸易得以蓬勃发展。（两年后，SMC禁止卖淫，卖淫活动也跟随鸦片贸易迁到了这里。）

在中国，家家户户的防盗措施都保持得很好，而这在当时的西方则相当罕见。富贵人家隐藏在高墙和坚门背后，所有的窗户都装有护栏。每户都雇佣了卫兵和守门人。规模庞大、利润丰厚的商户开在毫不起眼的肮脏角落。在办公室里，富有银行家的穿着可能比他们的职员还要糟糕。因此，调查员们必须仔细观察并思考谁有权，谁没钱，谁在装阔谁又在哭穷。

在这个城市里，只有最高大的建筑才超过三层。除了这些"高楼"之外，大部分是被当地人称为"石库门"的建于20世纪初的低层住房；1921年，中国共产党就是在法租界的上海一所石库门成立的。老城区充斥着弄堂——狭长的小巷——而法租界都是宽敞的林荫大道，让人想起巴黎。

虚构的城市

这一章中的一些上海地点确实存在于20世纪20年代（并且能在真实的上海地图上找到），另一些地址在真实的上海地图上找不到。而另一些地点，像国际海员俱



上海南京路

乐部和上海博物馆都确实存在，但要晚上好些年。20世纪50年代，国际海员俱乐部（Seamen's Club）接管了著名的上海夜总会（Shanghai Club），为了符合故事的进展，该俱乐部搬迁了地点。虚构的中国地名仅有英文译名※。（※译注：已译为中文）

政治局势

在第一次世界大战期间，殖民列强致力于制造军火。这无意中为中国各类制造商提供了极好的商机。如今战争结束了，来自西方的新一轮商业竞争迫使中国的实业家一次又一次地压榨工人的工资，导致了国内持续的动荡局面。

调查员也很可能“巧合”地目击了纠察线、聚集的民众或是游荡的暴徒，甚至是工人、警察和工贼三方之间用石头、棍棒、瓶子和刀剑进行的血腥战斗。守秘人也能找出各种理由在上海的街道上随意抛尸，喧嚣的军队或警察匆匆穿过大街，进行无理由的暗杀，让领事和警察警告调查员不要寻衅滋事，在港口或河上练习操控驱逐舰和炮舰的炮塔……所有这些都显示出上海在这个时代极端的贫富差距。

游览上海

想充分探索这座城市的调查员应该请一名导游，否则他们将只能接受命运的摆布。如果调查员不是中国本地人，这就更为重要了。像白俄罗斯难民那样与当地人交朋友并不会取得好感。除此之外，大多数的商业交易都是通过中间人或**买办**（见第530页）来处理的。

交流

只要调查员的问题很简单，比如“××在哪里？”，那么英语在公共租界中非常好用：穿制服的中国巡警彬彬有礼，急于谄媚。你可以在政府大楼、较好的酒店或者大型企业找到一本薄薄的电话黄页，而这些设施里面也都设有付费电话。当地的电报服务和邮件往来也很可靠。在上海城内，私人信使比邮票便宜，而且更快。

在租界之外，调查员必须说上海话，或者雇佣翻译或者导游（比如买办）。普通话或粤语在不得已时也可以应付，而这需要一个成功的困难**语言**检定才能让双方得以勉强交流。

青帮

“青帮”诞生于几个世纪前，最初只是一个爱国兄弟会。但它后来发展成为一个秘密犯罪组织，有自己的入会仪式、标志和誓约。20世纪初期，这个团伙在上海各种警察力量的助推下，有效地控制了上海所有的犯罪活动，大量参与了赌博，吸毒，卖淫，勒索保护费（更不用说砍掉那些同他们作对的人的膝盖骨）。它在20世纪20年代由“黄麻子”黄金荣（也是巡捕房的一名领导成员）管理，随后是他的继任者杜月笙（“大耳杜”）。该团伙与国民党有着非常密切的关系，在必要时会给它经济和物质支持。

根据调查员的行为、人际关系和日常活动，“青帮”要么成为一个强大的盟友，要么成为另一个危险的眼中钉。如果作为盟友，“青帮”可以把调查员从棘手的局面中解救出来；然而，作为报答，他们将欠下一个巨大的人情——在未来的某个时刻兑现（如果他们幸存下来）。

调查员有时会偶遇传教士、小贩和官员，他们可能会成为助力。中国官僚往往会与一个或多个军阀、政治派别、土匪、黑社会帮派、寡头或三合会结盟。直到上世纪50年代初共产党掌权之前，中国长期缺少强大的中央政府。无论是爱国者、诚实的民众、贪赃枉法的官员，还是最残忍的邪教徒，个人的权力和欲望就是一切的动机。

如果没有一个会讲中文的导游跟随翻译，调查员一旦离开公共租界就会被人们过度的友好举动、敌意行为、恐惧；甚至是奴性所淹没。即使有翻译陪同，他们展开探索后也会遇到一些很有趣的时刻。



世界地图
Don't fail to see Nyarlathotep if he comes to Providence. He is
wonderful. He haunts one for hours afterwards. I am still shuddering at what he showed.
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn
150°
120°
90°
60°
30°
80
60
40
20
0°
20
40
北冰洋OCEAN
BEAUFORT
SEA
BAFFIN BAY
G格陵兰ND
EAST
GREENL
SEA
Arctic Circle
HUDSON
BAY
ICELAND
(加拿大A
Vancouver
Montreal
美国
Chicago
New York
Washington
San Francisco
Los Angeles
P太平洋C
A大西洋C
Tropic of Cancer
MEXICO
GULF OF
MEXICO
Mexico
CUBA
BAHAMA ISLANDS
JAMAICA
CARIBBEAN
SEA
ANTILLES
HONDURAS
NICARAGUA
GUATEMALA
SALVADOR
COSTARICA
PANAMA
VENEZUELA
GUYANA
Bogota
COLOMBIA
Quito
ECUADOR
0° Equator
OCEAN
OCEAN
秘鲁
利马
B巴西L
La Paz
BOLIVIA
PARAGUAY
Asuncion
Rio de Janeiro
Tropic of Capricorn
Santiago
A阿根廷NA
URUGUAY
Montevideo
Bueno Aires
不列颠
群岛
爱尔兰
伦敦
Madri
SPAIN
Lisbon
Fez
MOROCCO
RIO DE ORO
Villa Cisneros
MAURITANIA
FI法
GAMBIA
GUINEA
Freetown
SIERRA LEONE
Monrovia
LIBERIA
卡莱尔探
行进
By Olivier

1925年



探险队的
路线

Sanfilippo *

买办

买办是外国人在中国进行金融交易（以及其他事情）必备的中间人。由旅居殖民地和通商口岸的外籍欧洲家政服务中的首席男仆演变而来。买办对于斡旋本国公民、企业和外籍人士之间的所有商业活动都至关重要。买办可以像导游一样卑微，也可以像外国公司的总经理一样手握大权。

买办往往表现出西方的礼节，穿着西式的服装。这让中国的传统主义者和学者很反感。他们每促成一笔交易，就会得到一笔固定的佣金或者部分抽成，具体取决于这项工作的性质。李文成是一个低等买办，在上海期间可以满足调查员的需求。

李文成，24岁，买办

李来自江苏农村，是一位中产富农的第四个儿子。李文成出生那年，中国废除了科举制度。为了接受西方的技术教育，李改信基督教，并就读于一所卫理公会大学。当他宣布皈依的时候，他信奉儒学的父亲不愿让基督在家中供奉的诸神之中占据一席之地，并与他不孝的四儿子断绝了关系。



贫困的李文成如今孤身一人，在卫理公会大学做一名图书管理员。众所周知（比如对于费格斯·覃或"麦覃"来说），他为人友善、聪明、勤奋、忠诚、精力充沛。李对上海了如指掌，但他总是避开其中大多数病态又罪恶的地区。调查员对信息的需求与李的正直和狭隘的对照会很有趣。有关李的数据，请参阅**人物与怪物：中国**，第602页。

守秘人提示：虽然那个时代只会说上海话的人既听不懂普通话，也听不懂粤语（反之亦然），但本战役允许只会说一种语言的人某种程度上理解另外两种语言，以减少角色间的互动障碍。那些希望进行一场更符合时代背景进行游戏的人，也许会不采用这个提议。但是这可能严重阻碍调查进度。

汉语口语由多种不同口音的方言组成，不同方言的使用者们并不总能互相沟通。然而书面文字是所有识字的人都能够看懂的。"五四"运动后有两种文字形式：古典中文（文言文），和在五四运动后开始被广泛使用的白话文。在翻译书面文字时，这两者不作区别。

气候

每个人都抱怨上海夏秋季节的湿热。那时气温平均约为90华氏度（32摄氏度）。上海的气候与新奥尔良类似，但由于从海域吹来的台风，夏季要更加潮湿。每个月的降雨量在3-5英寸（7.5-12.5厘米）之间。八月是一年中最潮湿的季节，经常有超过8英寸（20厘米）的降雨。

上海的冬天相对干燥些，但仍很潮湿，也可能相当冷；在1月和2月，温度偶尔会降至20度华氏度（零下6摄氏度）。

当地邪教：肿胀之女教团

邪神奈亚拉托提普的这具化身是一个重达600磅（270公斤），长着许多触手的雌性类人生物。教团的大祭司何方是一位富裕的上海进口商人。教团在上海约有300名成员，几乎全是中国人。邪教活动在海岸边和"无人居住"的岛屿上进行。除了上海及其周边地区以外，这个邪教组织还有大约300名成员，分散在中国广袤的领土上。

所有的教徒都在他们的左腋下纹有一个邪教的纹身（应该能从任何一个躺在地上的邪教徒尸体上辨认出来）。这些纹身是"肿胀之女"这个词的翻版。教徒的仪式长袍是被切成许多碎条的黄黑色丝绸，以模仿他们女神丑陋的外型。邪教徒的主要武器是镰刀，用来肢解受害者的躯干，然后斩断四肢，尤其是手臂。在中国，信徒很少使用枪支。

该邪教与中国东海的一群深潜者有联系，并发展了混种深潜者成为其中的普通成员。邪教徒们在上海广大而残酷的地下犯罪世界中臭名昭著，而日益强大的左派和民族主义地下党对教团知之甚少。

普通肿胀之女教团邪教徒（中国）的数据可以在第611页的**人物与怪物：中国**一节的末尾部分找到。



肿胀之女的标志

出场人物：中国

在上海期间，调查员可能会进行许多漫无目的的调查。这一部分详细介绍了他们可能遇到的关键人物。

潜在的盟友和中立人物

费格斯·覃或"麦覃"，40岁，*酒吧老板*

- **联系**：**醉虎酒吧**的老板（第537页）。

这位中国苏格兰人（中苏混血）在灯笼街经营着醉虎酒吧。他的西方客人因为他的苏格兰血统，称他为"麦覃"。作为一个上海人，麦覃习惯观而不语。他说英语时中式口音很重，偶尔会夹杂着苏格兰语调，清晰程度取决于他说话的速度——他情绪激动时很容易漏掉单词，几乎变成了洋泾浜英语。



除了何方，麦覃是最容易确认身份，也是调查员在上海期间最应该与之交谈的人。虽然他知道很多对调查员们有帮助的信息，但他可不乐意直接表露衷肠（字面意义上），因为他害怕肿胀之女教团真把他的肠子给剖出来。

麦覃欠杰克·布雷迪一个人情，这位美国人曾经在醉虎酒吧的一场斗殴中救了他的命。他知道布雷迪不想被人找到，所以除非他能确信调查员对布雷迪没有恶意，否则他不会愿意分享信息。然而，不管调查员的表现多么令人信服，他都不知道杰克·布雷迪的真实位置——只知道他还在上海。

麦覃是一个很好的盟友，但是很难得到他的信任。他消息灵通，但谎话连篇且不露声色。他打算一直帮助他的朋友杰克·布雷迪，至死不渝。

- **形象描述**：矮胖的欧亚混血儿，烟瘾大，手指上有尼古丁痕迹，带着略显勉强的浅笑。
- **特质**：沉默寡言，忠诚谨慎。
- **扮演引子**：信息和线索的重要来源。麦覃的生命掌握在调查员手中；如果调查员让教团注意到了麦覃，那他就死定了。

急太郎，34岁，*日本帝国海军特务*

- **联系**：醉虎酒吧的领班（**醉酒的领班**，第539页）。



日本帝国海军上尉急太郎在参与对中国港口的系统性调查时，打听到一个不知名的中国派系正在开发一种可怕新武器的传言。作为右翼行地社（1925年2月前的犹存社）的一名成员和大川周明（一位民族主义者和反资本主义学者）的门生，急太郎利用他强大的人脉指派调查此事。在过去的两个月里，他一直处在潜伏状态，并招募了几名上海地区的中国人作为特工。

急太郎愿意牺牲自己来完成他的任务：即发现、摧毁或夺取秘密武器。只要双方的目标并不冲突，调查员就可以与他合作。

即使调查员是美国人，而且他们发现（或得知）急太郎是日本间谍，合作也可能不会违背他们的国家利益；说到底，他们都在努力拯救世界。记住，急太郎可能很危险，他不会为了与少数几个从事神话探索的外国人一时的友好关系而出卖自己的荣誉或对日本的忠诚。

虽然林燕玉和何方有理由合作，以达成各自的目的（找回铉子七奥书和破坏杰克·布雷迪的计划），但他们都没有理由与急太郎或他的特工结盟。如果这位勇敢的日本海军军官与他们中的任何一人发生冲突，他可能会以尸体的身份结束调查。

- **形象描述**：剪得很短的黑头发，穿着工人服装。
- **特质**：献身精神，荣誉感，令人敬畏。
- **扮演引子**：信息来源。如果有需要，他是一个能够提供战术海军支援的潜在盟友。

安东尼·张（张宝），24岁，*缺乏经验的编辑和间谍*

- **联系**：《**上海差报**》的编辑（第540页），他可能在与奈杰尔·瓦西夫交流后注意到调查员（**开罗公报**，第321页）。

张最近刚从英国回到上海。在他富有的父亲的要求下，他接手了上海差报的工作，以免这家报纸继续走下坡路。好吧，至少这是官方说法。他毕业于牛津大学，被英国秘密情报局吸收，谨慎关注着上海的外籍人士和与他们有业务往来的人。他在大学期间曾在各种学生报纸做过记者和编辑的活儿。无论作为一名记者还是一名间谍，他都既年轻又缺乏经验。

如果调查员了解奈杰尔在开罗工作的真实性质（**开罗公报**，第321页），并说服奈杰尔提供英国秘密情报局的支持，那么安东尼·张很可能正在寻找他们，以便为他们提供进一步的帮助。如果调查员能在抵达开罗之前说服张相信他们的故事，那么瓦西夫也是如此。



一个成功的困难**心理学**检定表明，除了一个渴望在新闻界崭露头角的年轻人之外，张还有更多的身份。

- **形象描述**：考究的西式服装，整洁顺滑的黑发，探寻的目光。
- **特质**：好奇，聪明，有礼貌。
- **扮演引子**：信息来源和潜在盟友。如果需要的话，张也可以作为替补调查员。

蔡美玲，23岁，*不幸的妓女*

- **联系**：就灯笼街青楼中发生的奇怪死亡事件对目击者的采访（**卡莱尔文档：中国#3**）。
- **联系**：与林燕玉交谈（**燕子夫人**，第568页）。
- **联系**：搜索何方的宅邸（**生意人**，第553页）。

蔡美玲是一名妓女，之前受雇于吉阿姨。最近，她被卖给了另一家青楼，因为她允许杰克·布雷迪躲在她青楼的房间里。

卡尔·斯坦福在灯笼街对杰克·布雷迪的谋杀失败之后，蔡美玲就被抓起来带到了何方的宅邸（位于法租界）。斯坦福想找出布雷迪目前藏身的地方，以及更重要的，他把铉子七奥书藏在了哪里。

- **形象描述**：娇小美丽，一头乌黑的长发，明亮的翡翠色眼睛。
- **特质**：勇敢、忠诚，但内心是个现实主义者。
- **扮演引子**：杰克·布雷迪下落的潜在信息来源。



林燕玉，65岁，*富有的美学家和贵妇人*

- **联系**：林燕玉的手下会跟踪调查员（**林女士的探子**，第539页）。
- **联系**：上海博物馆学者名录（第567页）。
- **联系**：就她的白猿守护者的起源与内维尔·杰尔敏通信。（仅限通俗模式：卡莱尔文档：肯尼亚#1）



林女士是一个有权势的女人。虽然她出身贫困，但通过自己的职业（卖淫）一路攀升，她决心让自己和家人摆脱穷苦。在此过程中，她发现自己有一种鼓励人们分享秘密的天赋；她的才华使她迅速从青楼女子中脱颖而出，成为了一个著名的交际花。现在，林女士在每个主要的通商口岸以及首都北京都拥有高级青楼。

在上海西南方950英里（约1500公里）的桂林老家，林女士拥有一所房产。她在的大部分神秘学和艺术藏品都保存在那里。她定期巡视她的"办公室"，以确保她对下级的高要求得以贯彻执行。她的私人情报团队（男女交际花和其他相关人员）负责跟进所有事态发展的最新情况，以便她从中渔利。

由于她的情报网和影响力，林女士极为了解亚洲。无论是从世俗的角度还是神秘学的角度来看都是如此（在她年轻的时候，她的几个更有趣、更有价值的客人曾在这方面培养过她）。她拥有庞大的神话图书馆，分布在她各处房产中。她的手下不断给她提供有关中国的奈亚拉托提普邪教的最新情报（以及其他许多她有兴趣的领域）。

杰克·布雷迪最近盗取了林女士的一件珍贵藏品：铉子七奥书，一本克苏鲁神话典籍（**附录C：神话典籍**，第648页）。不出所料，林女士想要夺回这部典籍。为此，她已经来到上海。她了解肿胀之女教团，不想招惹这种麻烦，不过在特定情况下她并不害怕利用这个组织（比如让他们为她取回书，然后再做个交易拿回它）。

尽管林女士看起来是一位和蔼可亲的老妇人，但她比看起来强大得多。她对神秘学和克苏鲁神话的了解完全足以自保。

- **形象描述**：略高于中国女性的平均身高，相比同龄女性算是身材姣好。深色的头发精心打理，穿着传统服装。她总是戴着一只燕子形状的玉胸针（这是对她的名字"燕玉"的直译）。
- **特质**：狡猾，聪明，意志坚定。
- **扮演引子**：信息和线索的来源。林女士决心保护她的商业帝国和财产。如果调查员成为她的敌人，他们应该考虑逃离中国——毕竟，她有十分强大的心腹手下，更不用说一大批忠诚的追随者了。

穆贤，63岁，*学者*



- **联系**：从上海博物馆获得的一份学者名单（第567页）。
- **联系**：如果将蔡美玲从肿胀之女的神龛中救出，她可以认出穆贤（**通往天堂的七扇门**，第564页）。

曾经是一位安静的学者和上海博物馆馆长的前助理的穆贤，已经被他的"侄子"（事实上，他是穆贤家乡的一个好朋友的儿子，曾经是布雷迪的一名军事助理，欠过布雷迪一份人情）拖进了杰克·布雷迪的疯狂计划中。他是一名研究中国历史和传统知识的专家。布雷迪向穆贤请教过光与暗之眼的问题，并从林燕玉那里偷来了铉子七奥书交给他翻译。

穆贤一生经历了许多变迁，学会了三思而后行。他已经上了年纪，自然不会与疯狂的教徒和怪物战斗。然而，布雷迪告诉他的东西让他非常震惊，他已经无法回头。如果调查员向他证明了自己值得信任，他会证明自己是一个有价值的盟友。

- **形象描述**：身材矮小，剃着光头，虽然他已经不再留辫子（中国学者和官员在帝国时期留的传统马尾辫），但他仍然穿着长袍。
- **特质**：警惕而矜持。
- **扮演引子**：中国历史和神秘信仰的信息来源。没有穆贤就很难翻译铉子七奥书。

楚民，31岁，*"新中国"组织的领导者*

- **联系**：被急太郎盯上的人（**和急太郎上尉谈话**，第539页）。
- **联系**：穆贤对调查员的提醒（**与穆贤交谈**，第573页）。
- **联系**：由杰克·布雷迪向调查员介绍（**新中国**，第576页）。



作为暴力革命组织"新中国"的成员之一，楚是准军事组织"坚决行动"派的领袖。楚在明面上仍是一位仓库管理员，但实际上，他全身心投入了"坚决行动"派的事业。

他最初是一名警察，多年前，他和杰克·布雷迪在反腐行动中发生了一些小摩擦。从警察部门退休后，楚被新中国的财务赞助人宋力聘用。而后楚民在布雷迪逃亡时招募了他，因为他经验丰富，可靠，对目标、手段或道德等问题并不挑剔。

当布雷迪向其提供了邪教恐怖活动的证据时，他得到了"新中国"对该教团的总部发动攻击的保证。无论是杰克·布雷迪，还是激进分子，都无法真正理解灰龙岛上正在发生的事情，也不了解守卫那里的可怕力量。不过，目前楚民的任务是准备一支武装力量，并密切关注穆贤以及任何极力打探杰克·布雷迪的人。

- **形象描述**：敦实有力，浓密的黑发（通常隐藏在工人帽之下）。
- **特质**：狂热，好辩，勇敢，忠于他所信仰的事业。
- **扮演引子**：潜在的盟友和可能的替补调查员。

杰克·布雷迪，41岁，
卡莱尔探险队中最后一个心智正常的成员

- **联系**：爱德华·加维根给白蝰蛇未写完的信（**卡莱尔文档：英格兰#13**）。
- **联系**：与林燕玉交谈，确认布雷迪在上海，以及他偷取了铉子七奥书（**燕子夫人**，第568页）。
- **联系**：和蔡美玲交谈，可能会得知布雷迪的藏身之处（**通往天堂的七扇门**，第564页）。
- **联系**：《上海差报》上的文章，提及了数次针对布雷迪的失败谋杀（**卡莱尔文档：中国#1-3**）。



杰克·布雷迪曾希望，在有关各方死亡的报道公布后，他与卡莱尔探险队的关系已经结束。但当他在上海的黑暗女士号（**卡莱尔文档：中国#8**）上看到奥布里·彭赫爵士还活着时大吃一惊。这使得布雷迪开始了他的计划，以保护那些罗杰·卡莱尔在他最后的清醒的日子里曾告诉他的，对伟大之门的开启至关重要的地点。

布雷迪决定研究光与暗之眼的秘密，这样他就能创造一个新的出来。他联系了他的一个中国军人朋友的"叔叔"穆贤。从穆那里，他了解到有一本特别的古籍可能会对他有所帮助：《铉子七奥书》。幸运的是（布雷迪似乎总是很幸运），这本书刚刚被林燕玉得到，目前在上海等待运往她在桂林的家。于是，布雷迪偷走了这本书，并让穆着手解开它的秘密。

布雷迪怀疑奥布里爵士为了执行他的亵渎仪式，摧毁了灰龙岛上原有的封印。布雷迪决定重新创造封印，从而挫败奈亚拉托提普打开伟大之门的计划；顺便干掉奥布里爵士和他那些黏糊糊的信徒。在那之后，布雷迪计划乘船去肯尼亚，摧毁奈亚拉托提普的神庙，并在那里创造第二个封印；然后再前往澳大利亚，在那里创造第三个封印，以阻止邪教徒对伟大种族城市神话的发掘。他欢迎调查员陪同他并提供帮助，但在翻译完铉子七奥书之前，他无法开始行动。

- **形象描述**：高大，棕褐色皮肤，健壮，高额头，棕色短发，鬓角灰白。眼神流露出被追捕者的惴惴不安。
- **特质**：暴力，遵从本能，而且有一点偏执多疑（不是毫无理由的）。
- **扮演引子**：信息来源和潜在的强大盟友，特别是如果调查员在冒险早期来到上海。然而，布雷迪是一个杀手，一个危险人物。最重要的是，他所剩无几的理智因面前的任务岌岌可危——不管怎样，他可能很快就会死去。如果他疯了，他会攻击一切在他看来与神话有关的东西，其中也可能包括调查员！

对手

何方，57岁，*大祭司和富商*

- **联系**：在伦敦彭赫基金会地下室的装运板条箱（**彭赫基金会：密室（地下室）**，第202页，英格兰）和**象牙之风号**（第210页，英格兰）。
- **联系**：运往英格兰（**卡莱尔文档：英格兰#12**），埃及（**保险箱**，第347页，埃及），蒙巴萨（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页，肯尼亚）和澳大利亚（**伦道夫船运公司**，第464页，澳大利亚）的物品会提及他的名字。
- **联系**：与费格斯·覃交谈（**与麦覃交谈**，第537页）。
- **联系**：与林燕玉交谈（**燕子夫人**，第568页）。
- **联系**：由杰克·布雷迪提及（**与杰克·布雷迪会面**，第577页，中国）。



在他成功商人的伪装下，何方的恐怖触角遍及全球，这一点调查员无疑是清楚的（假如到目前为止他们在每一站都发现了他的参与）。不过，何方的公众声誉无可挑剔，而且极受人尊敬。他故意接受感谢金，偶尔漏税诈捐，以使同行不认为他是个傻瓜。

他一向是完美的东道主，与他的会面内容都会包括喝茶抽烟，以及热切询问客人的身体状况。其他讨论的话题包括上海的天气、历史、地理等等，总是采用最礼貌且无可非议的措辞。如果其中一名调查员明显是基督徒，何方也会表现出类似的虔诚态度。背地里的他则是肿胀之女教团的大祭司，是世界上最危险的人之一。

- **形象描述**：矮小，肥胖，表面上和蔼可亲。他穿着宽松的白色亚麻布服装，抽着芳香的深色卷烟。
- **特质**：狡猾、危险。
- **扮演引子**：对调查员来说，何方的几处地产中都藏着有用的信息。但如果调查员与他作对，或者向他透露阻挠教团计划的意图，他会毫不犹豫地干掉他们。

尼托克丽斯在上海

作为一个引入变数的角色，这位前埃及女王也许会决定前往上海，寻找杰克·布雷迪。这趟旅程可能是为了帮助何方夺回《铉子七奥书》，也可能是单纯为了找到那个认为自己孤身一人就能对抗奈亚拉托提普诸多教团的男人，看看他有几斤几两。如果布雷迪能证明自己是个有价值的对手，女王可能会决定引诱并摧毁这个男人；他会沦为傀儡，为她的计划服务，直到她决定让他看清自己有多愚蠢的那一天（这条行动路线尤其适合通俗风格）。

卡尔·斯坦福，外表47岁，*不朽的魔法师和狂热者*

- **联系**：监视何方在法租界的宅邸（**卡尔·斯坦福的房间**，第558页）。
- **联系**：与林燕玉交谈（**燕子夫人**，第568页）。

卡尔·斯坦福首次出现在Chaosium的增刊《犹格索托斯之影》中，是致力于毁灭人类的全球神秘组织"银色暮光密教团"的大法师。如果调查员以某种方式参与或了解这些事件，他在这次战役中的出现可能让事情变得更加疯狂；否则，他就是一个危险的神话力量使用者，调查员最好避开他！

伟大的克苏鲁派斯坦福作为中间人从林燕玉那里取得铉子七奥书；然而在斯坦福抵达上海之前，杰克·布雷迪就把这本书偷走了。现在斯坦福在追查典籍和杰克·布雷迪。他打算从布雷迪的女友蔡美玲（**通往天堂的七扇门**，第564页）那里打听出这个小偷的下落。

- **形象描述**：中年外表，带眼镜，胡子刮得很干净，发际线后退。
- **特质**：无情、暴虐、傲慢。
- **扮演引子**：一个危险的敌人，如果守秘人愿意的话，若调查员在调查的早期访问上海，他可以跟踪调查员。



朱勒斯·萨沃德船长，39岁，*邪教徒*

- 联系：黑暗女士号的照片（**卡莱尔文档：美国#4**）。
- 联系：监视黑暗女士号（第565页）。
- 联系：与林燕玉交谈，确认他是黑暗女士号的船长（**燕子夫人**，第568页）。
- 联系：询问上海港务局（**黑暗女士号**，第565页）。



萨沃德是阿尔弗雷德·彭赫斯特（也就是奥布里·彭赫爵士）在英国注册游艇"黑暗女士"号的船长。尽管他是个极令人厌恶的家伙，但奥布里爵士仍然信任他，让他管理黑暗女士号，并负责从上海到灰龙岛的基本物资供应。

形象描述：似乎因沉湎酒色而虚弱颓废。鼻子被咬掉了一块。眼周有微黄的纹路，浓密油腻的黑发上有着点点斑秃。一项成功的**科学（物理学）**或**医学**检定表明，船长表现出了几种慢性辐射中毒的症状——如果调查员决定彻底搜查"黑暗女士"的话，这一发现应该会让他们产生犹豫。

- **特质**：喜欢廉价酒、妓院和色情文学。
- **扮演引子**：他是一个令人不愉快的对手，如果调查员设法瞒过船长和他同样令人讨厌的船员躲进了黑暗女士号，那么他可能会无意中将偷渡者带向灰龙岛。

奥布里·彭赫爵士，外表55岁，*英国贵族，冷酷的魔法师*

- 联系：由费格斯·覃（麦覃）证实（**与麦覃交谈：黑暗女士号**，第537页），上海的黑暗女士号注册在阿尔弗雷德·彭赫斯特（**卡莱尔文档：美国#4**）名下。
- 联系：爱德华·加维根最近给白蝰蛇（奥布里爵士）的信，表明他还活着（**卡莱尔文档：英格兰#13**）。
- 联系：奥马尔·沙克提的账簿中夹着来自"A.P."的便签。这是奥布里爵士的笔迹，与一枚圣甲虫胸针有关。这枚胸针是在卡莱尔探险队成员被宣布死亡很久之后，通过何方进出口公司寄往上海的。（**保险柜**，第347页，埃及）。
- 联系：爱德华·加维根给罗伯特·休斯顿的信，提醒他奥布里爵士希望看到进展报告（**卡莱尔文档：澳大利亚#4**）。
- 联系：何方在上海的仓库里存放着标有"A.P."的零件盒（**特殊储藏室**，第554页）。
- 联系：藏在肿胀之女的神龛里的何方的笔记中描述了奥布里爵士的计划（**卡莱尔文档：中国#5**）。
- 联系：杰克·布雷迪在黑暗女士号上看到了彭赫（**卡莱尔文档：中国#8**）。



得益于奈亚拉托提普的微小影响，尽管奥布里爵士看起来已经55岁了，但他的身体机能却像一个20岁的人。他在面对肢体冲突时的表现，可能会让想要压制他的人大吃一惊。

如果调查员在灰龙岛被抓获，奥布里爵士会对他们进行彻底审问，然后再把这些爱管闲事的人送上可怕的终点——作为他焚天计划的特殊祭品。如果岛屿看起来就要毁了，奥布里爵士就会逃到黑暗女士号上，一心保命。他可以自己操作这艘船，登上游艇后，他可以在1D4+3分钟内越过暗礁逃离。

- **形象描述**：高大，气度不凡，长脸，下巴和鼻子突出，浓眉。他浓密的棕色头发上点缀着灰色（有别于调查员在开罗发现的所有照片，当时他的头发都是白色的）。
- **特质**：无情且疯狂。
- **扮演引子**：一个有智识而致命的敌人；他在打开伟大之门的过程中起着至关重要的作用。

醉虎酒吧

调查员偶然发现了一家酒馆，那里的人在外表之下还有所隐藏。这个地方也交易秘密——当然，并不免费。

- **联系**：杰克逊·埃利亚斯在纽约的酒店房间里的火柴盒（**卡莱尔文档：美国#3**）。
- **联系**："伦道夫·卡特"（罗杰·卡莱尔）给出的醉虎酒吧的地址，（如果在香港找到他的话）。
- **联系**：包含在可以打听到情报的酒吧列表中（在这些酒吧里，信息是可以用金钱买到的），可以从调查员的导游/翻译那里通过他们在上海地下党的学生朋友获得，也可以从上海差报的安东尼·张那里获得（第540页）。

在黄浦江和苏州河的交汇处的东北方向，是一个酒吧、赌场和青楼的聚集区，离前美国租界的码头和工厂很近。醉虎酒吧位于灯笼街10号，招牌是中英双语，上面还有一个醉醺醺的老虎被石头绊倒的图片。正是在这里，杰克逊·埃利亚斯遇到了杰克·布雷迪，并得知了最终让他付出生命代价的秘密。

醉虎酒吧有一个单间用来营业，再往里有一个独立的卫生间。两个房间都很大，又黑又脏。墙壁上装饰着艳俗的、红绿的中国女歌手和电影明星的海报；光线刺眼却又昏暗。数十年的烟渍和吐到痰盂外的粘液让空气变得沉重、潮湿、腐朽。调查员中的医生一进门，无疑就会知道在这里有患上结核病的危险。

里面有几个人，其中至少有一个看上去喝醉了的日本领班（**醉酒的领班**，第539页）。在吧台后面，正在用一块异常干净的抹布擦拭玻璃杯的是费格斯·覃，"麦覃"。

与麦覃交谈

麦覃知道或猜到了很多。如果调查员敢于对他坦诚以待——比如，准备与他私下会面，向他展示邪教徒们做梦也不会展示给陌生人的文物或神话典籍，然后与他分享他们所知道的有关埃利亚斯被谋杀的一切——忠诚的酒保将决定向他们坦白。让麦覃开口并不容易——他可是冒着生命危险来讲述这些秘密；如果他保持沉默，他就能继续平静地生活。

青楼

青楼是妓女为男性顾客提供服务的场所，她们也被称为"风尘女子"或"歌女"。姑娘们从小就被买来并训练如何招待富有的客户，她们提供陪伴、唱歌、跳舞和个人服务（不过并非所有的姑娘都是妓女）。这些青楼归"老鸨"所有，她们负责日常的生意并训练女孩们。尽管青楼（大部分）都舒适奢华且生意兴隆，但姑娘们，无论从哪方面来说，都是奴隶。对西方人来说，"妓院"一词是个合适的别称。

如果调查员知道该问哪些问题，酒吧老板就是信息的源泉。下面总结了他对一些最相关问题的回答。

杰克·布雷迪

询问布雷迪时，麦覃会告诉调查员，他已经很长时间没有见到布雷迪了，而且相当确定他已经不在上海，不过现金贿赂可以改善酒吧老板的记忆力。但布雷迪的消息并不便宜，正如他着重强调的那样，他曾经在这间酒吧里救过自己的命。类似于1D20+10墨西哥银元的东西应该有助于减轻他在这方面的良心上的不安；否则，就需要一个困难**说服**检定。

麦覃压低了声音，告诉调查员布雷迪去仰光和一个叫查理·格雷的人进行交易。他知道格雷是那里的一个"大财主"，这笔交易可能与枪支有关。他不想问太多。"有些事情你最好不要知道太多，对吧，我的朋友？"

这个故事很有说服力，尽管一个成功的**心理学**检定表明，麦覃并不完全诚实。事实上，麦覃并不知道布雷迪在哪儿，但他强烈怀疑布雷迪仍在上海，他在这里有很多朋友。布雷迪不让麦覃知道他的藏身地，更多的是为了保护他的朋友；而不是为了保护他自己。

守秘人提示：如果调查员决定继续调查麦覃有关查理·格雷的故事，请参阅**误入歧途**。

何方

酒保不想引起何方的注意，每次提到这个名字的时候他总是紧张地扫视着酒吧，看谁在盯着（可能也在听着）他。

麦覃知道，何方领导着上海（或全国）的肿胀之女教团。何方是一个非常危险的人，他在国际事务中有很多关系，当地的中国官员根本奈何他不得。他的房子位于法租界，就像一座堡垒。

灰龙岛

每隔几周，几艘帆船就会从上海启航前往灰龙岛。灰龙岛是一个沿海环礁，这个地点很不寻常，因为它的顶部有一个休眠的火山锥。这座岛之所以叫这个名字，是因为偶尔有灰色的烟雾从山顶升起。据说岛上会发生奇怪的事情，即使是在绝对紧急的情况下，当地渔民也宁愿冒着在暴风雨中死亡的危险，而不愿停泊在那里。定期造访该岛的船只之一是丰饶女神号（何方的私人游艇）。麦覃认为他去那里是为了某种仪式。

“有两次，有人付钱让渔民们调查这个岛。两艘船和全体船员都失踪了。消失得无影无踪。有趣的是，似乎没有人愿意再试一次。”

黑暗女士号

一艘名为黑暗女士号的大型蒸汽游艇偶尔驶入上海装载物资。它的船员卑劣且长相古怪（据麦覃说，像青蛙）。虽然这艘船悬挂着英国国旗，但麦覃认为这艘船由灰龙岛的邪教徒操控。船主是英国人阿尔弗雷德·彭赫斯特，但从来没有人见过他。他一定很有钱，才会有这么豪华的船；而雇佣如此可怕的船员，表明他是一个非常邪恶的人。

杰克逊·埃利亚斯

关于埃利亚斯的问题——即使给麦覃看了一张已故作家的照片——除了耸耸肩，他不会有任何表示。麦覃确实见过埃利亚斯几次，但埃利亚斯只是以顾客的身份和那个人谈过话。当然，那个人就是布雷迪——麦覃不会向调查员透露这些，除非他非常信任他们。

误入歧途

如果调查员决定继续调查麦覃的故事，向英国驻上海领事询问，或向英国或美国驻仰光代表发电报询问，他们可以确认查尔斯·格雷有限公司在仰光注册，该公司经营武器生意。

格雷先生，另一个为布雷迪做掩护的朋友，在回电中证实了布雷迪在过去的几个月里为他工作。(具体日期将根据调查员访问上海的时间进行相应调整。)格雷认为布雷迪后来拿了一些步枪去了见了什么人——萨卡萨？还是桑迪诺？——去了尼加拉瓜还是危地马拉？格雷无法提供更多细节。

守秘人提示：如果血舌教派的邪教徒在纽约取得了醉虎酒吧火柴盒的线索，这个令人信服的谎言将会挡开邪教分子的调查。如果奈亚拉托提普的信徒们知道酒吧的意义，那么，根据守秘人的判断，他们可能仍然在监视酒吧（会面的后果，见下文）。

如果调查员愚蠢到听信麦覃的故事乘船前往仰光，查理·格雷看到他们会有些惊讶，但除了最初的故事，他什么也不会说。一个成功的**心理学**检定表明他隐瞒了一些事情，但很难看出究竟是关于他与布雷迪的交易，还是布雷迪现在在哪里。尽管调查员尽了最大的努力，但调查员很快就会明白，他们已经在徒劳无益的追查中浪费了几个星期和几百美元。

会面的后果

询问麦覃可能会引起急太郎(醉酒的领班，见下文)、林燕玉的探子（**林女士的探子**，第539页）或何方（**何方的探子**，第540页）的注意。但是，一个合理的假设是：如果这些探子和雇佣兵都在场并且发现了彼此，那么调查员走到哪里，哪里就会出现尸体。如果守秘人想引入上海警方，就可以通过谋杀案的调查来实现。

一旦麦覃把他所知道的告诉了调查员，他的生命就掌握在调查员手里了。虽然教团知道麦覃是一个信息贩子，但他们不知道他对布雷迪的重要性。但如果邪教徒哪天发现麦覃知道他们的行动或者他和教团敌人之间的联系，那天就将是醉虎酒吧主人的死期。如果调查员的行动将邪教徒引向了酒吧，或者教团已经通过纽约的同伙知道了火柴盒的事，正在监视酒吧，这就更有可能发生。

通俗调整：酒吧械斗

如果邪教徒们来到醉虎酒吧刺杀麦覃（也可能是在追寻英雄或杰克·布雷迪的足迹），附近的英雄可能会听到或注意到酒馆的骚动，并及时赶到，帮助抵御袭击。

对麦覃的救命之恩肯定能让他敞开心扉，透露他所知道的一切。在发生了这样的事件后，麦覃因为被邪教徒盯上，不得不离开上海，除非他成为一名替补英雄。

醉酒的领班

调查员第一次来到醉虎酒吧时，急太郎正穿着日本领班的衣服，装出醉醺醺的样子。一个成功的**人类学**或**艺术/手艺（表演）**检定表明，急太郎的举止对于一个醉汉来说有些过于流畅了。同样，困难难度的**心理学**检定可以发现急太郎的反应并没有受到醉酒的影响：他设法把大部分的酒洒出来，而不是喝掉。

如果急太郎无意中听到有人向麦覃提到布雷迪的名字（自动成功，除非调查员在询问麦覃时保持安静和谨慎），他就会跟踪调查员，而一个成功的困难**侦查**检定可以让调查员发现他。急太郎接下来的行动很大程度上取决于他看到了什么。如果调查员表现得值得尊敬，或者至少不违背急太郎的利益，他可能会与调查员们坦诚相待（与急太郎上尉的交谈，见下文）。反之，他就会把他们加到那些需要处理的人的名单上。

与急太郎上尉的交谈

如果调查员识破了急太郎的伪装，并取得了他的信任；或者急太郎在跟踪他们，看他们在干些什么之后决定向他们表明自己的身份。那么，急太郎可以向调查员提供一些有用的信息。

杰克·布雷迪

从他所发现的一切来看，急太郎相信杰克·布雷迪被卷入了一些可疑的事情，甚至可能参与了一种强大而致命的新武器的研发。他已经监视了醉虎酒吧，以及其他几个地点，希望能找到他。

他还知道布雷迪与一个狂热的民兵组织有一些联系，该组织正在黄浦江南岸（中山路）的一个空仓库里训练。私兵的存在并不是什么新闻，至少对急太郎来说是这样。数百有影响力的人都会雇佣武装警卫，城市内外的大部分私人军队都企图互相残杀。急太郎对这种堕落导致的混乱的行为是嗤之以鼻的。急太郎已经确认了他怀疑的那个人就是该组织的领导人（楚民），他雷打不动的习惯是每天都去秋日早茶馆；然而，他还没有弄清楚这一习惯的其他意义（**新中国**，第576页），也没有发现民兵组织的名字（自称"新中国"的政治运动的坚定行动派）。他也不知道该组织计划即刻对灰龙岛采取行动。

肿胀之女教团

海军上尉对这个组织一无所知；相反，他担心，新武器是由共产国际的顾问为当地共产党人提供的，用于对付中国政府，或者更糟，用来对付目前在中国活动的任何外国势力，包括他自己的势力。

林女士的探子

林燕玉的雇工们一直在全城搜寻杰克·布雷迪的踪迹。他们监视着许多酒吧，其中就包括醉虎，以备他在那里出现。任何想寻找布雷迪的人都会引起他们的兴趣，并被他们列为潜在目标。就像急太郎一样，他们会跟踪调查员，看看他们的调查还会把他们引向何处。

在跟踪调查员的过程中，林女士的探子会被一次成功的**侦查**检定发现。如果雇工跟踪调查员回到他们的酒店而没有被发现，他们会抓住出现的第一个机会，洗劫调查员的房间，偷窃珠宝、旧书和小雕像等他们认为女主人可能感兴趣的收藏品，以及任何可能显示调查员有罪，对调查员不利的证据。（这并不像这位女士通常的"枕边谈话"方式那样不易察觉，但她也不会对通过这种方式获得的有价值信息嗤之以鼻。）

林女士的探子也可以被跟踪。这样，调查员就找到了林女士在上海的总部，这是位于愚园路的一个大院落（**燕子夫人**，第568页）。

何方的探子

如果调查员没有直接去醉虎酒吧，而是先引起了大祭司何方的注意，何方就会让他的探子密切关注他们。如果爱德华·加维根、罗伯特·休斯顿、奥马尔·沙克提或其他同伙事先通知何方调查员将抵达上海，情况也会如此。

如果调查员没有保持低调，邪教探子就会发现并跟踪他们（探子可能会被一次成功的**侦查**检定发现）。何方已经命令他的探子收集信息，如果他得知调查员会对计划产生威胁，他会下令杀死他们。否则，一旦有合适的机会，探子们会试图抓住任何一个落单的调查员，将其关在**黑暗女士号**上（第565页）或**何方的宅邸**中（第558页）进行审问（这也给调查员提供了逃跑或营救的机会）。

使用**人物与怪物：中国**（第611页）中提供的邪教徒数据，由守秘人决定有多少探子在跟踪调查员。

上海差报

- **联系**：奈杰尔·瓦西夫（**开罗公报**，第321页）提供的消息来源，前提是他们已经与他合作。
- **联系**：勤劳的调查员可能会来报社调查当地情况。

《上海差报》是中英文双语的日报，通常不超过12版，发行量正逐渐下滑。《上海差报》为资本家和富人，尤其是西方基督徒发声；其报道的准确性和完整性在整个远东地区被广泛认可。它目前由一位年轻的、前途无量的编辑安东尼·张领导，他正在努力维持报纸的声誉，同时拯救其日渐低迷的发行量。

要么是奈杰尔·瓦西夫（埃及）让调查员在抵达上海后寻找安东尼·张，要么是他们被这份报纸吸引，想通过它寻找杰克·布雷迪的下落，寻找可能反映邪教组织行动线索的报道，要么是为了打听奥布里·彭赫爵士的消息；无论哪种情况，他们都可以很容易地找到这家报社，一间凌乱的小办公室，张正在那里为下一期报纸奋斗。

与张对话

安东尼·张总是热衷于倾听来访者的问题，并乐于让来访者浏览档案。自然，他对奈杰尔·瓦西夫推荐给他的人会十分热情；否则，一开始他可能会更加谨慎，更愿意确切地了解调查员在寻找什么。假设调查员进行了良好的陈述，他会酌情透露下列信息。

- **关于上海**：中国的政治局势日益动荡，这一点在上海表现得尤为明显。这个城市到处都是私人民兵，腐败盛行，罪犯从中渔利。这个城市的暗处发生着许多事情。
- **关于当地邪教**：张听说了关于肿胀之女教团的传言，但他相信这只是另一个犯罪团伙利用古老的传说来宣扬他们在其他暴徒和受害者中的恶名。他还没有看到其存在的确切证据，并对他们信仰的真实性保持怀疑。
- **关于何方**：一个有权势的商人。张怀疑何方参与了犯罪活动，但是，上海的大多数“企业家”也是如此——如果他没有参与犯罪活动，那反而不正常。不管怎样，没有确凿的证据就指控这样一个人是愚蠢的。
- **关于林燕玉**：她在中国各地拥有众多青楼，她以诸多怪癖和享乐主义生活方式而闻名。她相当聪颖，无论在哪里，她似乎总能准确知道当地发生了什么。她还以收藏古物和神秘古玩而闻名：据说她的家像一个小小的私人博物馆。张很想知道她拥有什么宝物。

和所有在旅途中遇到的记者一样，张可以把调查员引向他的报纸之外的信息来源，比如**上海博物馆**的毛先生（第567页），以及充斥各种流言的酒吧，包括醉虎酒吧（如果他们还没有去过的话）。他还建议那些想要找专业翻译或历史学者的人去上海博物馆。

报纸档案：惊人的巧合

如果调查员想查看上海差报过去发行的报纸，他们可以在报社的办公室（地下室）以及公共租界的公共图书馆、商业图书馆、教育机构等处找到归档的旧报纸。研究1919年（卡莱尔探险队的那一年）起的过期期刊需要花费一天的时间；如果调查员没有通过**图书馆使用**检定，则需要更长的时间。

最近的四篇文章在调查过程中引起了调查员的注意，主要是因为它们都暗示了“怪物”的存在。前三份剪报，如果继续追查的话，可能会把调查员引向杰克·布雷迪；第四个则是支线模组的线索（详细信息如下）。

前三份剪报中讨论的暴力事件表明，布雷迪现在，或此前曾处于极大的危险之中。虽然张很少花时间关注妖魔鬼怪的故事，但他知道刊载奇怪的目击事件能增加销量。就算他会在文章中稍稍修饰一番，他仍然会相信他的线人告诉他的故事。当然，他同样欢迎调查员带给他的曲折经历。

- ·**卡莱尔文档：中国#1：海员俱乐部受损**——在调查员抵达上海六周前刊登在《上海差报》上。
- ·**卡莱尔文档：中国#2：金陵路起火**——在调查员抵达上海的四周前刊登在《上海差报》上。
- ·**卡莱尔文档：中国#3：灯笼街的暴力事件**——在调查员抵达上海的两天前刊登在《上海差报》上。
- ·**卡莱尔文档：中国#4：群星归位!**——在调查员到达上海的当天，《上海差报》上刊登了这样一则奇怪的广告。

守秘人提示：卡莱尔文档：中国#4与奈亚拉托提普的计划或杰克·布雷迪目前的位置无关。广告中的醒目标语可能会引起调查员的兴趣。此外，警觉的调查员可能会注意到这个地址靠近何方的仓库（如果他们已经发现了那里的话）。如果调查员决定调查这则奇怪的广告，请参考**支线模组：龙先生的降魔阵**（第545页）。

除了上面提到的文章外，调查员还注意到报纸偶尔提到以同样方式被杀害的受害者：他们的手臂都被切断。犯罪现场没有留下任何利器，除了死亡方式外，受害者之间显然没有任何联系。最近，每月发现的受害者多达两名；所有的死者都很穷，在社会上也没什么影响力。警方矢口否认所有关于疯人作案和秘密邪教组织的猜想。

然而，他们并不是唯一奇怪的死亡案例。在过去几年间，也有几起受害者在家中被抢劫并残杀的报道。受害者之间没有明显的联系，警方也毫无头绪。

守秘人提示：这些人实际上是龙先生的竞争对手——李周过去的受害者；见**龙先生的降魔阵**，第545页。

上海差报

卡莱尔文档：中国#1

海员俱乐部建筑受损

海员俱乐部的一部分于昨晚受到破坏。巡警报告称，受损情况相当严重，根据保险商评估，损失高达8000英镑。报告中没有人员死伤。根据合理但未经确证的推测，是渗水导致俱乐部所在的堤岸失稳坍塌。

事故发生时，附近酒馆的酒客当时正聚集在堤岸边，他们坚称就在建筑倒塌之前，看见有“奇异的怪物”从水中现身。酒客的故事虽然牵强离奇，却给搜寻废墟的危险工作带来了片刻调剂。

上海差报

金陵路大火

秋霞圃中一处楼阁起火，造成三名僧侣死亡。根据推测，他们是死于火盆倾覆引发的火灾。死者的姓名尚未公布，但据可靠消息指出，三人都是研究唐宋五代文学的知名学者。对那些重视中国庞大文化遗产的人而言，火灾的损失难以估量。

据目击者所说，当晚的火焰不可思议地从一栋着火的建筑跳跃到下一栋楼阁，追赶那些逃命的僧侣。“火就像是烧着的云一样追着他们，”艳罂巷的刘震戴先生如此描述。

有人目击到一名欧洲人从火场附近离开。警方恳请此人现身协助调查。

卡莱尔文档：中国#2

卡莱尔文档：中国#3

上海差报

灯笼街发生暴力事件

警方报告称，昨天午夜之后，灯笼街88号发生多起谋杀。经辨认，两名死者分别是88号的住户雷帕丽塔·王，以及截止发稿时住址依然不明的金溪周。灯笼街的居民并非同情心泛滥之人，但此案之凶残亦让其大受惊吓。一位目击者惊慌之下甚至指认凶手是一只巨型蝙蝠！

钟警督指出这起谋杀案异常凶残。他请求所有了解王小姐或金先生的人联系他，为调查提供信息。

上海差报

群星归位！

不要让黑暗命运压垮你！

不用担心你的邪恶敌手掌握你不了解的知识！

答案皆在星象之中！



循天干地支，破迷障，

觅缺失！未来吉相可保！



联系上海知名占星师！

龙先生，高阳路129号

无需预约，晚上十点前皆可。

卡莱尔文档：中国#4

另一篇写于调查员到达前六个月左右的文章简要报道了一场巨浪淹没了在灰龙岛沙洲附近作业的一艘拖网渔船。唯一的幸存者发誓当日风平浪静，而海浪毫无预兆地袭来。如果调查员中有人了解忘却之波这个法术，它或许可以解释这起沉船事件。

如果调查员继续追查前三份报纸中的故事，请参考以下相关章节。此外，请参阅**不幸的客人**（第544页），了解他们访问报社几天后出现在《上海差报》上的新故事。

海员俱乐部

- **联系：卡莱尔文档：中国#1。**

如果调查员前往海员俱乐部调查损坏的现场，一个成功的**科学（地质学**或**工程学）**或困难**机械维修**检定表明没有明显的因渗透或冲刷导致建筑结构破坏的迹象，这表明是其他原因（也许是那些"奇怪的生物"）导致了坍塌。

如果向当地人打听，调查员可以找到故事中提到的醉酒的"狂欢者"之一王勇。他信誓旦旦地说，这些怪物看起来像会走路的鱼；一个成功的**心理学**检定表明他相信自己所说的一切，但当然，这并不意味着他是一个可靠的证人。不管调查员之前是否遇到过深潜者，一个成功的**克苏鲁神话**检定表明这些怪物可能就是罪魁祸首，这意味着有人蓄意将俱乐部作为目标，想要摧毁它，或者想要杀死里面的什么人。

通过对海员俱乐部的工作人员进行询问，可以了解到一个美国人（"约翰·史密斯"）当时在房间里，正对着破碎的墙壁。他随后失踪了，所以工作人员认为他要么逃走了，要么已经沉入了江底。如果调查员有杰克·布雷迪的照片（例如，《开罗公报》上的那张），几名工作人员就能认出他就是史密斯。

金陵路

- ·**联系：卡莱尔文档：中国#2**

如果调查员找到了花园，他们会发现它就在老城区城隍庙的后面。寺庙里的和尚不知道那几名僧侣为什么会聚集在花园里，但他能认出欧洲人（杰克·布雷迪）的照片，那天晚上他也在花园里，和僧侣们交谈了一段时间。

通过询问文章中提到的证人刘振岱，调查员只能证实和尚所说的话；然而，刘先生坚持认为他所看到的火灾一定是某种灯光的把戏。一个成功的**心理学**检定会让调查员意识到，刘是出于尴尬才改变了自己的说辞；揭穿这一情况后他表示，自从这篇文章发表以来，他一直被朋友们取笑。他很后悔把这件事告诉了那位年轻的记者。

查看火灾当天的天气情况（可在报纸的相关版面找到；如果有必要，一个INT检定可能会让人想到这一点）可以发现当天一整天都异常潮湿且无风——不太可能自然起火。之前遇到过炎之精的人都会意识到，它们最有可能是火灾的罪魁祸首，就像他们在纳贾尔原来的商店（**法拉兹·纳贾尔的几家店铺**，第313页，埃及）和肯尼亚（**初次袭击**和**内罗毕星报**，分别在第398页和第403页）做的一样。

灯笼街

·**联系：卡莱尔文档：中国#3**

如果调查员已经去过**醉虎酒吧**（第537页），他们就会认出发生凶杀案的建筑就在这条街上。如果没有，他们会在去检查犯罪现场的路上经过酒吧。灯笼街88号显然是一间青楼，是虹口区众多青楼之一。

在青楼中的调查

在调查员敲门后，会有几个非常殷勤的年轻女子向他们打招呼；其中一个名叫颤玉，如果有人向她询问，她会说，就在谋杀案前一天，住在那个房间里的女孩被卖给了另一间青楼（在灯笼街140号，见下文），因为她坚持让一个美国人住在她的房间里。吉阿姨（老鸨）不喜欢这个美国人。颤玉只知道他叫"约翰"，但她能从照片中认出杰克·布雷迪。被卖的女孩叫蔡美玲。颤玉也讲述了小桃红的事，小桃红说她看到一只巨大的蝙蝠。她现



在青楼中的调查

在在医院里修养，仍未从惊吓中恢复。（见**追寻小桃红**，第544页）似乎没人知道金溪周，颤玉认为金溪周一定是这家店的客人（详情见**不幸的客人**，第544页）。

一个面容枯槁凶狠的女人很快出现并嘘走了女孩们：她就是吉阿姨。如果调查员提供相当于十墨西哥银元的金钱，她会勉强屈尊与他们交谈。这个令人敬畏的女人向他们展示了谋杀发生的房间：里面的家具被完全毁掉了，墙壁、地板和天花板上也溅满了血。她不知道别的情况：当时她忙于其他事，不在这里。

吉阿姨认为如果再给她贿赂就是对她的侮辱，于是她叫来两名魁梧的朝鲜保镖"护送"调查员离开青楼。如果他们拒绝合作，事情无疑会变得更糟糕（见**人物与怪物：中国**，第603页，吉阿姨的打手）。然而，如果调查员在朝鲜人到来时，要求支付其中一名或多名女孩的服务费用，并为误会再三道歉，情况很快就会缓和。

守秘人提示：当然，如果守秘人愿意的话，这间青楼可能属于**青帮**（第527页）。这意味着调查员在这所房子里造成任何冒犯或争吵，都可能遭到青帮的报复。

灯笼街140号——另一间青楼

前往位于灯笼街140号的青楼寻找蔡美玲，自然会遇到青楼的老板。他是一个做作的道士，长袍上绣着毫无意义的符号（任何懂中文或具备神秘学技能的人都能一眼看出）。如果调查员向他询问蔡美玲的情况，他会非常感兴趣。调查员很快就会发现蔡美玲在被卖给他后不久就失踪了。

虽然他对调查员的语气礼貌谄媚，但每次提到蔡美玲，他的语气就变得刻薄和贬损。他确信她和她的美国朋友私奔了，尽管她在这里待遇很好——不需要心理学检定就能发现这位先生并不是人们所说的那种"有爱心的"老板。调查员无法从他那里得到更多有用的信息，不过如果他们找到了蔡美玲并把她带回来，他确实会给他们一些微薄的报酬。

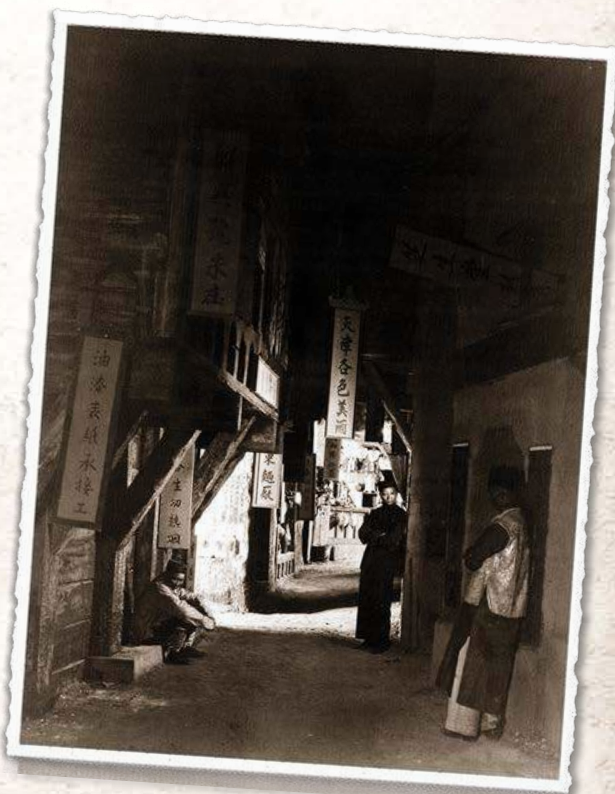
追寻小桃红

如果调查员试图寻找自称看到过巨型蝙蝠的小桃红，可以在附近的一家中国医院找到她。她发疯了，症状可能会持续几个月。调查员的探访只能收获语无伦次的胡话，除非调查员进行了成功的**精神分析**检定，让这名年轻女子暂时能够讲述她那令人难以置信的故事。她还没来得及回答任何进一步的问题，就又回到了喋喋不休的呓语状态。

如果调查员之前不幸遇到过恐怖猎手，那么他们可能会意识到袭击了吉阿姨青楼的究竟是什么。如果调查员向小桃红描述恐怖猎手，那么这个可怜的女人就会开始尖叫。在调查员被相关工作人员赶出医院后，尖叫还会持续很长时间。

不幸的客人

在接下来的几天里，通过调查《上海差报》上的讣告，调查员可以发现金溪周的葬礼公告，以及他的家庭住址（老城区附近的一间小公寓）。在询问邻居关于可怜的金先生的情况时，调查员了解到他受人喜爱和尊敬：每个人都认为他确实对青楼姑娘情有独钟，只是在错误的时间出现在了错误的地方——他们是对的。



上海的一条后巷

支线模组：龙先生的降魔阵

调查员将卷入一场凶残的报复，仅凭人类能否智胜狡猾的猫妖呢？

- **联系：卡莱尔文档：中国#4**上海差报上的新闻（第540页）。

这是一场短暂的支线冒险，意在与挫败邪神奈亚拉托提普阴谋的激烈紧张形成鲜明对比，同时也为调查员提供了一个在不寻常的情况下发现自己受到威胁的新机会。如果他们成功地保护了龙先生，调查员可以从中了解很多东西。

龙先生的梦魇

龙先生是一位占星师和中国术士。他轻率的行为和恶劣的举止冒犯了他的竞争对手——占星师李周，严重损害了李周的生意。为了报复，顺便获得龙的财产（和客户），李派了一只猫妖将龙"绳之以法"，就像处理他之前的敌人一样。虽然猫妖在中国神话中很少见，但女巫和术士通常会将猫妖用作凶残的小偷，负责偷走对头的金钱和财产。

中国占星术的能力之一是找出测算者命中的凶日。龙先生知道今天有个妖魔要来了（或者不止一个——他的星图还没有精确到具体数字）。他已经准备好面对任何敲响大门的东西。

龙知道访客（们）无疑会以某种古怪的形式出现，因为妖魔是喜欢掩盖真实身份的狡猾生物。如果来的是人类，他一点也不会感到惊讶——这种伪装在几千年里一次又一次地用来欺骗受害者。安全起见，龙已经采取了预防措施，取消了所有老客户的预约——如果他指认自己的客户是一个乔装打扮的妖魔，那会砸了自己生意的！

调查员很可能决定继续调查在《上海差报》中发现的奇怪广告。不幸的是，调查员决定去拜访的那一天恰好是龙先生预测的那一天……

出场人物：龙先生的降魔阵

这个支线模组中有两个主要的对手：龙先生和吴（猫妖）。在本模组的末尾可以找到二者的数据（第552页）。



龙先生，44岁，*被妖魔纠缠的占星师*

- **联系**：龙先生在《上海差报》上的广告（**卡莱尔文档：中国#4**）。

在调查员到达后，龙先生确信他们是被派来毁灭他并将他的灵魂带到冥界的妖魔。他认为调查员那"好奇的探索者"的外表只是惯于欺诈的残酷妖魔的伪装。

尽管龙先生对调查员保持着极其礼貌的态度，但他还是在密谋干掉他们。他和调查员谈论他们对占星术的兴趣，并假装愿意为他们进行测算——或任何可以拖延他们的攻击，并为消灭他们争取时间的事。

如果被逼得走投无路或屈打成招，龙先生会指责这些"妖魔"特别野蛮，并将整件事和盘托出（至少是他所知的部分——他不知道李是幕后主使），他坚信调查员将对他施暴。只有约束自己不对龙先生做出任何敌对行为，或者真正的妖魔（吴）出现，才足以使龙先生相信自己搞错了。

- **形象描述**：中年，身材矮小，瘦弱，穿戴中国传统长袍和帽子。
- **特质**：通常和蔼可亲，不过有些傲慢自大，但如今，隐约可见的命运让他有些紧张和不理性。
- **扮演引子**：缺失线索的潜在来源，或未来事件的预测者。



吴，猫妖

- **联系**：在龙先生家中遇到。

吴为世人所见的外形是一只暹罗猫：吵闹、苛刻、傲慢。然而，一旦有人伤害了这只动物，它就会变成一只咆哮着的250磅（113公斤）巨猫：它体型庞大，攻击性强，扭曲的爪子泛着微光，目中生烟，眼睛闪闪发亮。

龙先生的房子

龙先生住在黄浦江北岸的一所房子里，在何方的仓库以东两个街区。他的房子很小，是一栋三层楼房的一楼，有六个房间：一间前厅，一间占星术解读室，一间厨房，一间卧室，一间浴室，和一个位于短楼梯顶端的后屋。

公寓的后屋很小，以前用作储藏室；然而，自从龙听说了这个妖魔，他就把它改造成了他称之为"千镜降魔大阵"的东西（见"**最后的抵抗**"，第550页，对这个最强大的阵法的完整描述）。

高阳街龙先生的寓所大门被漆成红色，一种非常吉祥的颜色。闻起来像是刚装修过。门的两侧各有一块约8英寸长（20厘米），1英寸宽（2.5厘米）的木匾，每块约8英寸长（20厘米），1英寸宽（2.5厘米）；似乎写着基于汉字而来的奇怪符号。

一个成功的科学（生物学或植物学）或困难**博物学**检定能确定木材来自桃树，而一个成功的**神秘学**检定则会让人想起，桃木是桃符（一种符咒或防护）的原材料，是对抗妖魔鬼怪的重要物件。

那些有**中文**或**神秘学**技能的人可以尝试破译这些奇怪的符号。一个成功的检定显示，这些符号被称为"符咒"，由汉字结合成为新的有神秘力量的短语。（如果调查员已经成功地进行了一次**神秘学**检定，他们就不需要再次检定来获得额外的信息。）左边的匾大致翻译为"雷公敕令"，而右边写着"魂魄归亡"。

和龙的其他对抗超自然生物的防护一样（见下文），任何试图通过桃符牌匾的妖魔鬼怪必须通过一个困难的POW检定才能进入（牌匾的POW总和为50）。如果吴失败了，它就不能通过门进入房子，而是试图通过窗户进入（龙在规划防御时确实应该多考虑这一点）。

根据调查员到达的时间，门的外观可能有些可疑，也可能没有；如果他们在中国新年前后到达上海（1925年1月24日），这种牌匾很常见，门的颜色也是如此。在一年中的其他任何时候，牌匾的出现都有些奇怪。

龙先生的技艺

一个人的命格出生时已经注定，这与中国传统信仰的宿命论相吻合。十二生肖是中国占星学中最广为人知的一个方面，但民间流传的部分与真正的东方占星术没有多少相似之处；就像报纸上的占星版面与真正的西方占星师的工作没有什么关联一样。

龙先生钻研的紫微斗数，是极其庞杂而艰深的占星学分支。它以一个人出生的年、月、日、时定出十二宫，以及紫微命盘中吉星与凶星的位置，从而推演命运轨迹。尽管随着时代变迁，他们不再是皇帝专属的占卜者；有经验和技巧的从业者仍然受众人追捧，并接受普通人对命运的咨询。

门外的猫

外面的台阶上，一只暹罗猫哀叫着要进去。如果不允许它进入，它会继续出现在房子周围的窗户边，一直嚎叫直到它得以进入。虽然这可能会提醒调查员注意到它的妖魔本性，但对于猫来说，这是相当普遍的行为。

任何时候，调查员向龙询问这只猫的情况，他都会告诉他们，他以前从未见过这只猫，但他猜想它是邻居的宠物，尽管在20世纪20年代的上海，养宠物的情况相对较少。由于龙确信调查员是来折磨他的妖怪，他不会过多关注这只猫。有关吴在随后场景中的行动细节，见**猫妖的行为**，第551页。

守秘人提示：芭丝特的恩赐——如果调查员在**支线模组黑猫**（埃及，第326页）中的行为获得了芭丝特的青睐，那么他们就拥有了芭丝特的恩赐——他们的猫护身符（**附录D：神话造物**，第653页）。如果他们拜访龙先生时碰巧戴着护身符，这只暹罗猫会表现的非常友好，在他们的腿上蹭来蹭去，让他们抚摸它。如果他们没有戴上护身符，有人试图抚摸它时，猫会轻快地闪开，对冒犯它的调查员发出嘶嘶的怒吼。然后继续嚎叫着试图进入屋子。

敲门

一开始，敲门没有任何回应，不过一个成功的**聆听**检定表明公寓里有人。再次敲门后，门开了，一名身着紫色绣花丝绸长袍、戴着配套圆帽的小个子男人迎接了调查员。那人的脸上露出惊讶的神色，毕竟龙以为门柱上的桃符能赶走所有的妖魔鬼怪。

如果调查员解释了他们到来的原因，龙会邀请他们进来，因为他知道自己有其他的防御措施可以阻止这些追踪他的"妖魔"。

只要暹罗猫（吴）没有被赶走，它就会冲向敞开的门口。要进入大门，吴必须通过一次成功的困难POW检定，并和龙进行DEX对抗。这位占卜师不喜欢猫，也不想家里有猫，这种厌恶也是李周选择猫妖的原因之一。如果龙成功了，他会设法在猫进入之前把门关上；如果猫成功了，它已经通过了第一道关卡，但它现在必须挑战龙的其他防御措施。

龙先生的其他防线

除了门口的桃符外，这位倒霉的占星师还准备了几道防线来抵御他的妖魔敌人。尽管他认为这些防护手段中，就算是最弱的一个也足以保护他的安全。但是他还是建立了一系列越来越强大的防御措施。这一环套一环的陷阱最终通向后屋的"千镜降魔大阵"——他最后也是最强大的手段。

守秘人在这一环节的困难是要清楚而似不经意地介绍每一处防御措施，不要过于强调——这样玩家就不会过早地得到提示，从而，意识到龙在为他们占卜之前每一个小动作都有的意义。在推算调查员的命格之前，龙会向他们展示他所准备的每件小饰品和玩意儿。那些在**心理学**检定上取得成功的调查员并不知道龙在做什么，但他们知道龙的怪异表现背后是有隐情的，不管是什么原因。

真正的妖怪，比如吴，在面对这些防御措施时，就像前门的桃符一样，每一处它都必须成功通过一次困难POW检定，否则就会被赶出房子；如果它成功了，就会无视它们的阻挡。就算被赶出去，它也会在公寓的门窗周围徘徊，嗅来嗅去，发出低沉的吼声，不愿向派它前来的术士报告失败。它是最顽固的妖魔。

如果猫妖被龙的防御物击退三次，它就会永远被驱逐出这间房子，龙先生也就安全了（除非李周再派一个随从来袭击他）。当然，想要充分利用剧情的守秘人可能会让吴免于POW检定，而是简单地让猫妖通过各个防线，直到降魔阵的最后一幕。

驱邪物

符咒和驱邪物巧妙地悬挂在玄关处（紧靠门内的区域，通过屏风与主要生活区隔开）；这些物件都由青铜或桃木制成（如果调查员还没有认出前门上的防御措施，一个成功的**神秘学**检定就会意识到它们的重要性）。

龙试图让调查员靠近这些护身符，甚至触摸它们。这些护身符的形状是各种微缩的动物形象，POW总和为55，从雕刻精美的样本，到顶多能称做"物美价廉"的小玩意，不一而足。

风水

房间里物品的摆放是至关重要的，这不仅是为了带来好运，也是因为许多妖魔只会直线行进。它们一旦被阻挡，就会受挫而不得不离开。因此，龙按照风水学设置了隔墙和屏风，椅子被放置在房间周围的奇怪位置。



门外的猫

如果调查员很容易通过或绕过这些防御措施，龙可能会感到惊讶。

如果那些他认为是妖魔的人随意移动家具，表现出对他的风水力量的绝对蔑视，龙先生会极为惊骇。（龙先生精心安排的家具有60点POW）。一次成功的**神秘学**检定表明家具的摆放位置很重要，但除非调查员熟悉风水，否则他们无法知道它的确切含义。

老虎画轴

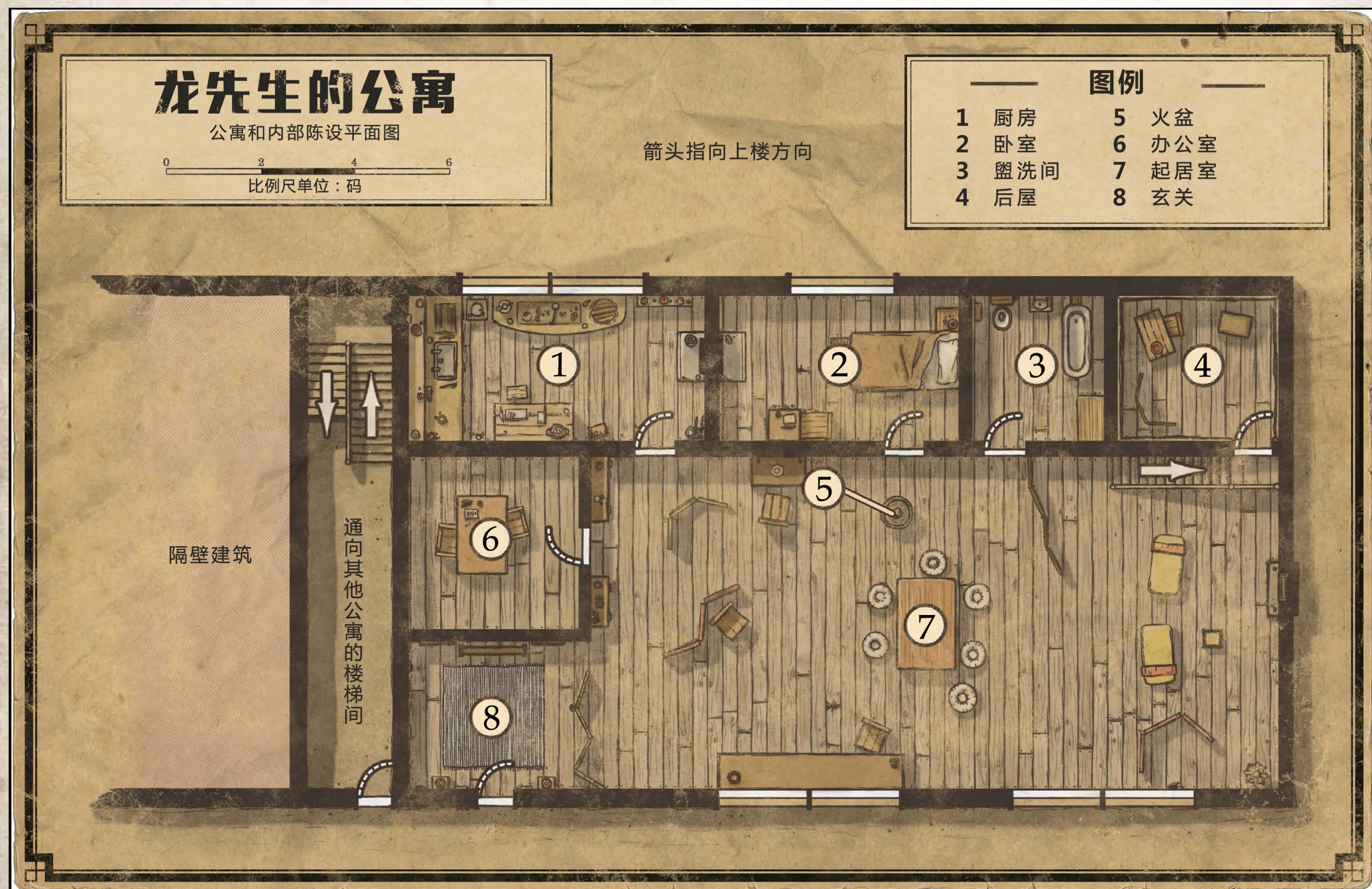
对于家中风水陈设无法击退的妖魔，老虎画轴是一道很好的屏障。如果"妖魔"走到这里，他们看到这些画轴时可能会略有些震惊。画轴像捕蝇纸一样悬吊在前厅的门楣上，向着公寓的中央方向越挂越多。成功的**神秘学**检定能让调查员知道老虎被认为是强大的保护者，特别是对鬼魂来说。老虎画轴的POW是70。

烧着拖鞋的火盆

这通常对婴儿有更好的保护作用，但龙正无所不用其极。火盆在客厅的后面，靠近龙的卧室门。拖鞋是丝绸的，质量很好。在之前的保护措施被证明无效之前，龙不会点燃它们。燃烧的拖鞋有75点POW。

当火盆点燃时，燃烧的拖鞋很快会散发出令人窒息的恶臭。尽管这种臭味对人体并没有什么害处，但调查员需要进行一次CON检定来克服这种难闻气味的影响：失败会导致接下来几分钟的干呕与反胃。这暂时提升了龙的信心，他的防御措施终于开始奏效了；但遗憾的是，希望很快就破灭了。

当调查员轻而易举地通过他的每一个超自然防御措施时，龙越来越困惑和焦虑——这些都是最强大的妖魔！



后屋

虽然龙先生通常在办公室里进行占卜，但他已经将一些家具和设备搬到了后屋，以便在妖魔毫无察觉的情况将其引入他精心布置的大阵。虽然降魔阵非常强大，但它的一个缺点是妖魔必须自愿进入。

这个新的"办公室"是一个看起来十分奇怪的房间。它似乎没有窗户，墙壁和门后都垂挂着黑色帷幔，上面绣着星星和星座。熟悉中国占星术的人（西方人需要一个困难**神秘学**检定）可以认出那是代表中国十二生肖的星座；任何熟悉紫微斗数（预言）的人都知道，这些星星是占星术的核心。

铜钱剑

在"办公室"的中央有一张桌子和两把椅子。龙把他的顾客领进房间，请其中一位坐在桌旁，以便为他推算命格。一把剑悬在调查员所坐的椅子上，剑的剑刃和剑柄都是用串起的铜钱做成的。龙鼓励其他调查员聚集在他们的朋友周围观看。

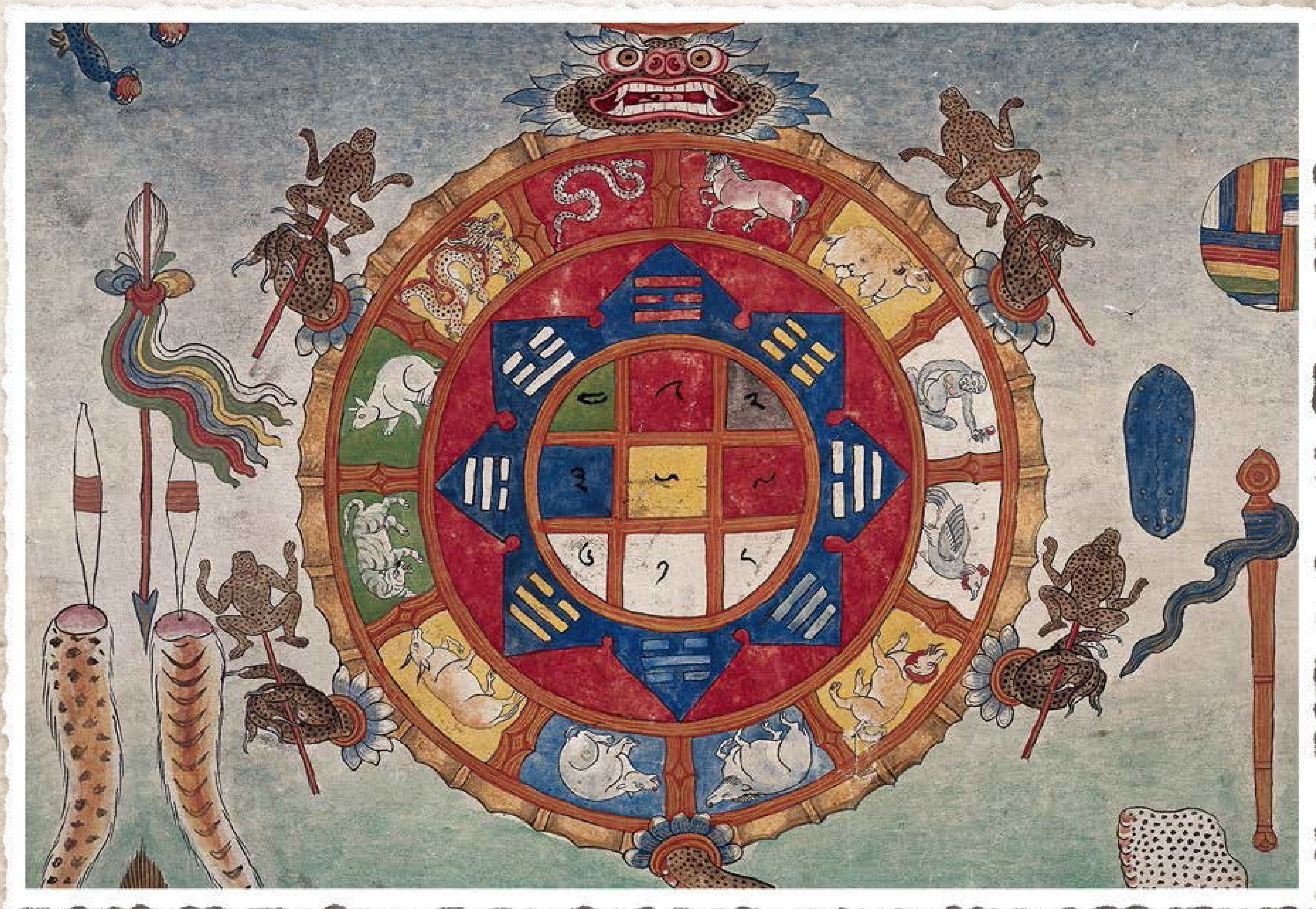
推算紫微斗数的过程很复杂，龙忙于处理大量的图表，将图表与接受测算的调查员提供的信息（出生的年、月、日、时）进行对照，同时将各种汉字和数字潦草地写入13个方形网格中。他在工作时不停地喃喃自语。

铜钱剑是龙先生抵御妖魔的另一件利器。在给第一位调查员测算时，他的注意力越来越难以集中在那把剑以外的其他地方上，他在等待它的力量发挥作用（一个成功的**心理学**检定会发现他坐立不安、频频抬头盯着那把剑的行为）。这把铜钱剑的POW是80。

用冥币行贿

一旦发现铜钱剑没有效果，龙会站起身来，伸手从袖子里抽出一把纸币，把它放在调查员面前的桌子上。这些是几捆冥币，在俗世里只值几分钱，但对妖魔鬼怪却有着不可估量的价值。

调查员可能会误以为这些钞票是真钱（除非他们通



一副描绘了使用放血仪式抵御妖魔的风水图

过了**侦查**或**估价**检定）。如果他们没有发现钱是假的，当龙放火烧钱时，他们无疑会大吃一惊，这种反应确实让祭品更加有效。冥币有85点POW。调查员可以决定是否扑灭燃烧的纸钞，但到目前为止很明显的是，龙的情况并不是很好，他已经从一个礼貌和令人尊敬的主人（虽然有点紧张）变成了一个明显精神错乱的家伙。

守秘人提示：冥币的传统至今仍有保留。可通过"天地银行"支取的各种面额的假钞，在面向华裔顾客的商店里仍然有售。

最后的抵抗

由于这些冥币没能把调查员打发走，龙奔向门口。拦截他需要通过一个成功的DEX对抗。如果他没能逃脱，一个成功的对抗可以抓住龙，以便对他的怪异行为提出质疑。

否则，如果龙成功跑出了房间，他会拉动一根挂在门边的绳子（一个成功的**侦查**检定可以在进来的路上注意到它，尽管调查员可能会把它误认为是拉铃）。帷幔落在了地板上，露出覆盖在门后和墙壁上的大量镜子；所有镜子的形状和大小都各不相同。龙砰的一声关上了门，并上了锁，咯咯地狂笑着说他现在抓到他们了。对于患有恐镜症的人来说，这可不是个被困住的好地方！

"千镜降魔大阵"

整个后屋都是龙的杰作：千镜降魔大阵。这是他经过长时间的工作和不知疲倦地投入数百魔法值的结果。除非有另一个浸淫中国神秘学多年的人，否则它几乎是无法复制的。因此这里略去了这个阵法的创造方式。

这个阵法能用来困住妖魔并耗尽其魔法值。后屋，或者说"阵"中，排列着许许多多的镜子。中国的妖魔对镜子非常警惕，它们不会打破这些镜子。一旦进入大阵，妖魔就会被镜像中的重重映像所困，每轮进行极限难度的POW检定，来抵抗法阵的POW90。每次检定失败，妖



千镜降魔大阵

魔都会失去1D3点魔法值；一旦魔法值降至0，妖魔就被驱逐回冥界，再也不会缠着龙了。

妖魔逃跑的唯一希望是说服阵法外的人打开门从而释放它。如果吴被困在阵中，它会用近似人类的声音哀嚎。暹罗猫确实会以一种听起来很像人类婴儿的方式“哭泣”，这需要房间外的任何人进行成功的**心理学**检定，才能意识到声音不是由一个被困的孩子发出的。

与大多数龙的防御措施不同，千镜降魔大阵可能会伤害人类调查员。被困在阵里的人必须每轮进行一次困难POW检定，每次失败都会损失5点POW；这种POW损失是永久性的。一旦POW归零，调查员就会死去，萎缩成一团蒙着潮气与灰尘的躯壳。

人类并不像妖魔那样警惕镜子，因此，调查员可以通过粉碎镜子来破阵。这里有很多大大小小的镜子，为了停止魔法，每面墙至少有10个镜子（总共40个）必须粉碎；一次重击或子弹射击很容易打破镜子（虽然在如此小的空间中失手可能意味着伤害附近的同伴）。但在这种情况下，时间对调查员来说非常紧迫。被困者每回合都可以进行**格斗（斗殴）**或**射击**检定：如果成功，请玩家投掷1D6以确定他们在该回合中打碎了多少面镜子。一旦处理了40面镜子，阵法的力量就会消失，无需再进行困难POW检定了。

另一种选择是，调查员可以尝试强行离开（一个极限STR对抗：门的STR为200，取调查员的合力可以降低难度）。如果做不到这一点，一个成功的**锁匠**检定能从里面撬锁。龙在门的另一边，他身上有唯一的一把钥匙。如果没能打破足数的镜子，逃跑时的检定难度将会更高

如果调查员粉碎了足够多的镜子，他们可以尝试逃跑；否则，阵法力量引起的虚弱无力意味着他们只能专注于镜子。和吴一样，吸引门外人的注意力让他们出去也是一个可行的选择——龙也可能被一次成功的困难**话术**或**说服**检定说服，使他明白他犯下的错误。

如果调查员从阵里逃出，龙（如果仍然相信他们是妖魔）出于纯粹的恐惧，会用杀猪刀袭击他们。毕竟，没有一个正常的妖魔应该能够逃脱他的陷阱——而且他也没有其他把戏可以用了！

猫妖的行为

如果它还没有被龙的各种保护击退，猫妖会开始观察龙和调查员，但它很快就厌倦了这种乐趣，并开始行动。

如果吴一直透过窗户观察，它会更加努力地通过抓挠门窗试图进入房子。如果它已经在里面了，它就会假装友好来诱骗龙先生。一旦可怜的占星师进入攻击范围内，它就会恶毒地进行抓挠和撕咬。考虑到龙不喜欢猫，当龙试图将这只顽固的猫从家里赶走时，更有可能被抓伤。

如果调查员戴着芭丝特的猫护身符，吴不会伤害他们（除非他们首先攻击）；如果他们没有受到芭丝特的恩赐并试图干扰它的计划，情况就不同了。就算他们戴着猫的护身符，吴也不介意看着龙伤害他们——仅仅因为它期望与调查员保持友好，但并不意味着它必须保护他们不受他人的伤害。一旦吴厌倦了玩弄龙先生或受到了巨额伤害，它就会变成妖魔形态，并试图继续完成任务。吴并不关心调查员——除非他们试图阻止它杀死龙。

调查员是否帮助龙对付他的超自然敌人完全取决于他们自己的想法。吴对物理武器和自然伤害免疫，可以对付吴的方法包括：

使用任何龙剩下的对抗妖魔的装置。

施放耶德·艾塔德放逐术（如果掌握该法术）。

使用施有刀锋祝福术的武器。

使用苏莱曼之尘或者蒲林的埃及十字架，如果他们已经准备好了的话。

结局

看到龙死在李周的妖魔仆从手中是一种对理智的折磨，而不是一件治愈的事。

协助龙先生成功地驱逐了吴：+1D3点理智。

无意间或以其他方式帮助妖魔杀死了龙先生：-1D6理智。

如果吴成功杀死了龙，那么这只猫妖将会在消失的同时盗走公寓里所有值钱的东西。如果调查员来访时制造了很大的动静，他们可能会遇见循声而来的警察，不得不面临一些令人尴尬的质问。

反之，如果吴被成功处理，误解澄清，龙会提出以免费为调查员们测算命盘作为道歉。如果他们接受占星师的提议，守秘人可以借此来预示即将发生的事件，也可以提供一到两条遗漏的线索来协助他们的调查。

通俗调整：奖励

除了理智奖励外，通俗克苏鲁的英雄们可以额外获得1D6点幸运，作为成功处理猫妖的回报。

人物与怪物：降魔阵

龙先生，44岁，*被妖魔纠缠的占星师*

STR 45	CON 70	SIZ 40	DEX 65	INT 80
APP 65	POW 95	EDU 75	SAN 40	HP 11
DB: 0	Build: 0	Move: 8	MP: 19	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 40%（20/8），伤害 1D3

或杀猪刀 1D4+2

闪避 35%（17/7）

技能

跳跃 40%，知识（星相学）92%，知识（占星术）90%，神秘学（中国）70%，说服50%，科学（天文学）40%，侦查 75%，潜行 85%，投掷 40%

语言

汉语（广东话）75%，汉语（普通话）65%，汉语（上海话）80%，英语 44%

吴，猫妖，*恶毒的生物*

暹罗猫形态

STR 10 CON 40 SIZ 05 DEX 75 INT 60

APP — POW 95 EDU — SAN — HP 4

DB: -2 Build: -2 Move: 9 MP: 19 Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：3（爪击和撕咬）

格斗 50%（25/10），伤害1D3-2（最低为1）

闪避 80%（40/16）

技能

装可爱 70%，攀爬 90%，跳跃 90%

护甲：如果受伤，它会立刻变成猫妖形态，即便这种伤害能够立刻杀死一只普通的猫。

猫妖形态

STR 200	CON 100	SIZ 90	DEX 55	INT 60
APP —	POW 95	EDU —	SAN —	HP 19
DB: +3D6	Build: 4	Move: 8	MP: 19	Luck: —

战斗数据

每轮攻击次数：2（爪击）

格斗 60%（30/12），伤害1D4+3D6

闪避 40%（20/8）

技能

攀爬 70%，跳跃 90%，说服 70%，嘲弄受害者 85%

护甲：无视物理武器和自然伤害。

理智损失：目睹猫妖形态的吴损失1D3/1D10点理智值。

生意人

在成功商人的伪装下，何方的恐怖触角已遍及全球。调查员能及时察觉到他的力量吗？

- **联系**：伦敦彭赫基金会地下室的装运箱（**彭赫基金会：密室（地下室）**，第202页，英格兰）。
- **联系**：**象牙之风号**上发现的板条箱（第210页，英格兰）
- **联系**：在埃塞克斯（**卡莱尔文档：英格兰#12**）、埃及（**保险柜**，第347页）、蒙巴萨（**蒙巴萨：寻找阿哈·辛格**，第396页，肯尼亚）和澳大利亚（**伦道夫船运公司**，第464页）发货的物品上有何方公司的名称。
- **联系**：拜访麦覃（**与麦覃交谈**，第537页）。
- **联系**：拜访林燕玉（**与林燕玉交谈**，第572页）。
- **联系**：由杰克·布雷迪提及（**与杰克·布雷迪见面**，中国，第577页）。

如果调查员沿途已经发现了许多与何方有关的线索，表明他与奈亚拉托提普的邪教有关，那么他们应该会对何方的宅邸，他在高阳街的仓库，以及他的游艇（丰饶女神号，停泊在仓库附近）感兴趣。本节会详细介绍每一个细节，包含可能与何方本人进行的面谈。

何方进出口公司

除了远东地区的其他十处，何方进出口公司在上海高阳街也有一个大型仓库，离醉虎酒吧不远。这也是他的主要办公地。

何方的商业总部位于黄浦江北岸，是一座大型砖砌建筑。一个成功的**侦查**检定可以看出，仓库至少一部分是建立在木质突堤或木桩上的，屋顶有坚固的尖顶瓦片来遮挡雨水。建筑两侧有五扇大门，通往一个高天花板的存储区，两间低矮的办公室则面向街道。

所有的窗户都至少离地面7英尺（2米），并加装了铁栏杆（一个极限STR检定可以打破或拆除）。所有的门夜间都会挂锁（锁匠或困难STR检定可以破门）。在营业时间（上午6时至下午6时）及船只抵港与离港的时间，所有的门均不上锁。

每天（除周日外）有30人在仓库工作；他们都是中国人，主要工作人员也都是邪教徒（在通俗模式下，所有人都是邪教徒）。正常工作时间是早上7点到下午6点。仓库关闭后，六名守卫在里面巡逻，他们是专业的武者和邪教成员（从第611页，**人物与怪物：中国**中的"普通肿胀之女教团邪教徒"中选出六名，包括#1）。

入侵者被抓住就会遭到何方或者他手下的关押审问，如果他们无法成功逃脱，就会被献祭给肿胀之女，当然没人会在意一两个入侵者不小心死于打斗。头目（邪教徒#1）有一把可以打开仓库后门挂锁的钥匙——通过成功的**妙手**检定也可以打开它。

> ### 林女士的探子
>
> 除了醉虎酒吧，林燕玉的探子们还密切关注着何的仓库、游艇和住宅。他们的女主人对教团的往来活动非常感兴趣。
>
> 来拜访何方的西方人，尤其是来找杰克·布雷迪的人，都会引起林的注意。和在醉虎酒吧一样，调查员会被一路跟踪（一个成功的侦查检定可以发现），酒店的房间将被洗劫（如果他们仍然对跟踪者一无所知）。

主仓库

一处非常大的储藏区，由几排木头柱子支撑着。咸鱼、麻绳、椰肉干、罐头食品、袋装大米、箱装茶砖、瓷器、干草药、机器零件、硬木和纺织品等在地上堆成了许多座小山。在这一杂乱的区域行动时，所有的**侦查**检定变为困难难度，但如果调查员正在躲避警卫，这反而对他们有利。如果正在下雨，由于雨滴击打在屋顶瓦片上的噪声，所有的**聆听**检定也会变为困难难度。

夜晚，头顶昏暗的电灯会熄灭，这给场景增添了不少混乱阴郁的气氛。只有在特别储藏室外面的桌子上亮着灯，六名警卫在那里闲聊赌博，打麻将、掷骰子或番摊。每隔一小时，就有两个人带着手电筒巡视仓库，检查仓库的大门是否有闯入痕迹。他们会检查前门，但何方已经下令除非有明确的理由或者受到袭击，否则禁止守卫上楼。他担心自己的保险柜被手下的邪教徒盯上。

何方的办公室

何方的办公室可以通过仓库里的楼梯或正对大街的入口进入，整个二层都是实用设计，没有任何不寻常的事物。虽然制作精良，但桌子、茶几和椅子的设计都很简朴。如果调查员通过楼梯进入，一个成功的**侦查**检定会发现地板有一部分（地图上的"A"点）似乎薄弱而不牢固；如果没有人注意并踩到了那里，就需要进行**团体幸运**检定，以确定调查员是否发出了声音，引起了警卫、甚至可能是何方的注意。

在何方的私人办公室里有许多卷起来的海图（其中一张是目前能找到最好的灰龙岛地图，第585页）。何方办公桌后面的书架上摆满了铁路地图集、地名志、航运指南、关税法律概要、账簿、分类账、剪贴簿和装订文件（大部分是中文）。

高高的文件柜里也堆满了文件。一个成功的**锁匠**检定可以打开落地保险箱。里面有200枚墨西哥银币，100张5英镑纸币，两张可兑的、总额为1.5万日元的汇票，以及20枚价值20美元的金币。

调查员在办公室的档案和账簿中几乎找不到新的证据（当然，除非上海是他们最先到访的地方之一）。何方一直向彭赫基金会（伦敦）、奥马尔·沙克提（开罗）和阿哈·辛格（蒙巴萨）运送和接收物品——主要是"艺术品"，不过也涉及一些书籍。在同一份文件中还有关于通过达尔文的伦道夫船运公司向西澳大利亚坎卡杰里的莫蒂默·怀克洛夫运送采矿设备的记录。

特殊储藏室

何方在这里保存着由他经手的神话造物。除了伸着懒腰、随地吐痰和打盹的警卫外，还有一扇结实的带有门栓的铁门挡住了进来的路。一个成功的困难**锁匠**检定可以撬开这个坚固的锁；否则就需要工具或炸药。如果调查员在通往何方办公室的路上发现了楼梯（地点A）的薄弱部分，那么他们就发现了进入秘密储藏室的隐蔽"后



门”。如果他们把楼梯扶手移到一边，悄悄地撬开竖管，他们就可以溜进储藏室，慢慢的检查里面的东西。

储藏室还有第三个出口：地图上的“地点B”标志着一个铁制活板门，有两个3x7英尺（1x2米）的铰链门，可以拉起并折叠起来，露出下面的水和桥墩。这个舱口可以很容易地从室内打开，从室外则需要用工具从下方撬开（STR 250， 40 HP）。根据潮水的变化，舱口距离水面1-5码（1-4.5米）。用吊车可以把板条箱通过活板门吊到桥墩下拴着的小船上。当何方不想让人看到某个物品离开仓库时（例如，将“工艺品”送到黑暗女士号那里），他就选择这种转移方法。

储藏室里存放着各种各样的物品，下面会举出几个例子。守秘人不妨用自己设计的项目来补充本清单。纸制品受到了妥善保管，不受上海潮湿天气的影响。

工艺品

- 几尊肿胀之女的雕像，大小和材质各不相同，其中有一尊高约12英寸（30厘米），由品质极佳的“羊脂”（白色）玉雕成（0/1D2理智损失）。
- 青铜器簋（一种在祭祀中为先人盛放食物的礼器），这与大英博物馆自20世纪70年代以来收藏的周王朝文物并无太大不同，除了把手部位不是长牙的野兽，而是凶猛的有翼生物（恐怖猎手；无论是从经验还是作为一个成功的**克苏鲁神话**检定的结果，若辨认出即承受0/1d4理智损失）。
- 龙骨（可以进行**神秘学**或**克苏鲁神话**检定）。不同于在黄河平原上发现的动物骨头（它们的名字相同），这些骨头来自拜亚基，可以用作施法材料，特别是在酿造黄金蜂蜜酒时（见**林女士的收藏品**，第570页，以及**附录C：神话典籍**，第647页）。

这里没有什么东西具有神秘力量，也没有什么神话典籍，但许多文物令人不安与厌恶。一份成功的**考古学**检定能鉴定出大部分物品是中国古代的，但也有的来自日本、印度、非洲和波利尼西亚，以及其他一些无法辨认的物品。

特别有趣的是六个标着“A.P.”的小木箱。里面有奥布里爵士火箭的部件。如果所有的部件都被摆出来检查，一个成功的困难**科学（物理学或工程学）**或极限**机械维修**检定可以确定部件的用途。在20世纪20年代，火箭技术是一项极其深奥的研究，因此，没有专业知识的人，只能凭经验猜测其用途（如果没人具备相关技能，那就进行极限INT检定）。

如果调查员已经看到了亨森工造的各种火箭部件和计划（英格兰第262页），并设法弄清了它们的大致用途，那么这里是否需要进一步的检定就取决于守秘人。另外，建议难度等级检定可以降低到常规。

通俗调整：怪奇技术

拥有怪奇技术天赋的英雄只需要科学（工程学）或科学（物理）检定取得常规成功就可以理解火箭零件。

大多数箱子上都有地址。守秘人可以自由选择任何目的地，并将这些参考作为导入其他章节的线索（假设调查员在战役早期到达中国），或者作为未来模组的起点。举个例子，守秘人可以考虑使用H· A·威尔科克斯， 托马斯街7号，普罗维登斯，罗德岛，美国（见洛夫克拉夫特的故事，克苏鲁的呼唤）；美国马萨诸塞州敦威治市快递公司的W·沃特雷先生（见敦威治恐怖事件）；赫伯特·韦斯特先生，密斯卡托尼克大学医学院，美国马萨诸塞州阿卡姆市（见尸体复活者赫伯特·威斯特）。

其中一个储藏箱里放着几件黑色和黄色的长袍，教团成员会穿着它们进行亵渎仪式。

何方的游艇——丰饶女神号

这艘保养良好的大型机动中式帆船停泊在仓库附近。“丰饶女神”号在英国注册，有效地避开了中国政府任何派系的检查：这对一艘只在中国水域航行的船只来说是有效的保护。

何方的游艇主要用于邪教活动。在船停泊时，船上没有任何与神话有关的东西。船上有1D4+2个邪教徒守卫，他们（就像他们仓库的同伙一样）接到指示，在捕

获入侵者后先进行审问，而不是当场杀死。

守秘人提示：调查员可能还会发现黑暗女士号，即奥布里·彭赫爵士的船，停在港口前面，靠近何方的仓库（**黑暗女士号**，第565页）。

与何方会面

如果调查员决定先与何方面谈，而不是闯入他的地产，他的秘书——一个年轻、娇小的中国女人，孙春华——会通知调查员他当天很忙，但可以为他们预约第二天。

如果他们想见这位大人物的理由不足以让孙小姐信服，她就会派人跟踪调查员，直到他们第二天再来。虽然孙小姐不是一个邪教徒，但她很清楚她的老板"经常"有见不得人的交易，并时刻警惕任何可能给他带来麻烦的人。一个成功的**侦查**检定会提醒调查员他们正被跟踪，如果守秘人愿意，这可能会引发一场追逐（见边栏，追逐探子）。探子不想被抓住，一旦他们意识到自己被发现了，就会试图溜走；即便被抓，探子也并不知道什么有用的情报。但可以确定他们的主人很强大，并将惩罚那些与他作对的人。守秘人可以决定是否提供更进一步的信息。

与何方交谈

如果调查员准时赴约，他们会被带到何方的私人办公室里。这是个标准的办公场所，整洁、宽敞、简朴。周围仓库和码头的噪音淹没了头顶风扇轻微的嗡嗡声。办公室的一端放着一圈舒适的扶手椅，都罩着蕾丝椅罩。茶几上放着烟灰缸和杯垫。

何正在等着他们。他从办公桌后面站起来，热情地招呼他们，引他们坐到扶手椅上。然后为调查员提供茶和香烟，亲切地与他们聊着无关紧要的事情。在谈话过程中，密切关注何方的调查员意识到（一个成功的困难**心理学**检定），这个胖乎乎的商人不仅是一个冷静的家伙，而且他从不提供具体的信息，即使被问到一个直接了当的问题也是这样。

何可能会对调查员的问题感兴趣：为什么这些信息如此重要，以至于调查员会不远万里来询问，而不是拍一封电报或写一封信？

追逐探子

和开罗一样，上海狭窄的街道上到处都是人和障碍物，屋顶也常常离得很近（尤其是在中国老城区）；这两者都能带来激动人心的，电影般的追逐。下面提供了邪教徒和林燕玉的探子的速查表。

追逐轮速查

邪教徒

CON	55
DEX	65
MOV	8

技能

攀爬 45%，跳跃 55%，聆听 65%，侦查 35%，潜行 60%

林燕玉的探子

CO	65
DEX	60
MOV	9

技能

攀爬 60%，跳跃 70%，聆听 65%，侦查 50%，潜行 75%，追踪 50%

"好了，我的朋友们，"他诚恳地说，"如果我坦诚相待——这样做会打破我与我的其他顾客们的一点小小信任——所以你们也需要一样坦诚。"

如果调查员的发言代表通过一次困难**说服**检定，他们就能让何方相信他们的调查是光明正大的。由于缺乏能证明调查员言行相互矛盾的证据或情报（比如有人看到他们在醉虎酒吧中询问费格斯·覃（麦覃）），何会回答他能回答的问题，并在会谈结束后迅速把调查员的事抛在脑后。

另一方面，如果调查员选择向何坦白，或者何已经得到了其他地区邪教徒的警告，那么一旦夜幕降临，调查员的生命就会受到威胁。何方十分乐意派遣教徒夜复



一夜地去杀死那些在之前的暗杀行动中幸存下来的人。为了逃脱他的追踪，调查员必须逃离上海。如果他们还想继续在上海活动，就必须秘密返回。

下文列出一些特定的话题，以及何方的观点。

货物的目的地

当被问及来自伦敦彭赫基金会或来自蒙巴萨的阿哈·辛格的货物的目的地时，何挥挥手说他可以让雇员查一下这些货物。

货物内容

询问何他们在"象牙之风"号上发现的任何板条箱里的东西，或者提及只能是通过擅闯发现的其他物品（比如"A.P."的圣甲虫胸针；**保险柜**，第347页，埃及）只会得到何方含糊其辞的搪塞。他声称自己不会仔细检查这些物品，而只是按要求把这些东西从一个地方送到另一个地方。他愿意相信他的客户没有参与任何非法活动（通过一个成功的困难**心理学**检定可以证明这显然是个谎言）。

如果他们提到象牙之风号官方货单上的丢失物品，何方会表示震惊，并承诺调查此事。毕竟，他不能让一个流氓船长用他的个人走私活动毁掉他的商业声誉！显然，调查员知道的太多了。他们的话已经表明自己是必须被清除的目标。

关于邪教和卡莱尔探险队

任何关于邪教崇拜，罗杰·卡莱尔、杰克·布雷迪或其他探险队成员的问题，都会让何的脸上露出惊讶的表情。他对这些事一无所知；是的，上海有犯罪团伙，但他的生意光明正大，信誉良好。至于罗杰·卡莱尔或其他任何人，他从未与这样的人打过交道。另一个成功的困难**心理学**检定能发现何方的谎言。如果调查员试图继续追问，何方会结束会谈并说，"对不起，我帮不上什么忙了。"从这一刻起，调查员们就已经被列上名单了。

何方的宅邸

何住在法租界，离老城区不远，不在相对高效的公共租界警察的监管下。如前所述，法国宪兵队充斥着帮派分子和邪教成员，因此，这里的官员比他们公共租界的同僚更有可能对相关事务视而不见。

院墙有13英尺（4米）高，大门和墙都很坚固，上面都有矛尖、碎玻璃和带倒刺的铁丝来阻挡小偷和窥视者，试图翻越这些障碍物需要进行困难攀爬或困难**跳跃**检定（失败会造成1D3的伤害；孤注一掷失败会造成1D4+1伤害，并可能引来警卫）。

这座宅邸是围绕着两个庭院建造的。外院面朝正门，有厨房、下人的房间、储藏室等。何方住在内院的豪华房间里。大宅的屋顶全是红色的尖顶瓦，又滑又陡。在宅子里鬼鬼祟祟而不被发现需要一个成功的**潜行**检定；假如何方在家，难度等级上升为困难。

外院周围的房间

储藏室、厨房、仆人的餐厅、车库和修理间，都很简陋，只有零星老旧的家具和少许个人物品；没有什么能引起调查员的兴趣。何方不会与他的信徒分享财富。无论何时，总有1D6+3个邪教徒仆人在院子的这一区域工作或睡觉。调查员可能会注意到这里陈放的劣质神像和符咒，通常是肿胀之女的形象。检查过这里的调查员会明白，这些仆人和他的主人一样都是邪教徒。

守秘人提示：其中一间储藏室里有一个盒子，里面装着五瓶（密封的）一盎司（28克）的毒药，叫做"退思散"。每瓶可以用20次。更多信息见**柚木橱柜**，第562页。

门卫的房间

门卫的职责是判断登门者可否入内。如果调查员看上去衣衫褴褛，他就会驱赶那些显然是乞丐或强盗的人。如果调查员穿着得体，门卫就会让他们进去。另一个仆人会询问他们的来访意图，并把他们带到一个奢华的客厅（有人会通过一个微小的窥视孔仔细观察他们，这需要成功的困难**侦查**检定才能注意到）。

奢华的客厅

房间里有精致的长沙发和椅子。如果调查员以合法方式到来，仆人会端茶上桌。房间的一端有两扇精致的屏风；每个后面都站着一个卫兵。如果调查员环顾屏风，看到警卫，警卫会微笑着鞠躬，但不发一语。

餐厅

另一个豪华的房间。惯于扒窃的调查员只要变卖这里精美的瓷器、屏风和挂毯，就能赚得25，000美元——但他们首先得想办法在没人注意的情况下把这些东西弄出去。一个成功的估价或**考古学**检定能确定这些家具的真实性和价值，它们没有神秘学或神话的意义。

图书馆

目前大约有4000本书，有几本是英文的，但大部分是文言文的卷轴。它们都很有价值，历史悠久，但不是魔法书，与邪教活动无关。如果**团体幸运**检定成功，何方会在图书馆的书桌上留下他六本克苏鲁神话典籍中的一本。如果守秘人愿意的话，这本书可以是卡尔·斯坦福送给何方的礼物之一。详见**进一步阅读**，第564页。

何方的卧室

一间陈设豪华的房间，配以稀有的高级丝绸、精雕细琢的家具和一张大床。这里有几座精美的白玉神像，描绘了奈亚拉托提普的不同化身，以及他的随从——但是，这些雕像混入丰富的陈设中，需要一个成功的**侦查**检定才能注意到，即使它们就放在在茶几上（0/1D2理智损失）。

卡尔·斯坦福的房间

如果调查员监视何方的宅邸，一个成功的**侦查**检定足以让人注意到有个西方绅士常常出入这里——这就是卡尔·斯坦福。他并没有试图隐藏自己在这座城市的存在，也没有躲在暗处。假设调查员选择谨慎监视，斯坦福可能会通过常规**侦查**检定（25%）发现潜伏的调查员；如果任何一个调查员的潜行等级为50%或更高，这就需要困难的**侦查**检定。

如果调查员之前见过斯坦福，他们无疑会对他的出现感到惊讶。如果他们以前没有见过这个巫师，就只知道他似乎是何方的客人——除非他们事先得到了林燕玉的警告（**燕子夫人**，第568页）。

对页·何方的宅邸平面图

何方的宅邸

何先生的豪宅平面图

0 5 10 15

比例尺单位：码

图例

1 毒药室
2 展亭
3 神龛
4 枪械室
5 内院
6 何慈溪的房间
7 何方的房间
8 客房
9 斯坦福的房间
10 图书馆
11 餐厅
12 客厅
13 卧室
14 储藏室
15 厨房
16 仆人餐厅
17 车库
18 外院
19 门卫室
20 修理间

标记“X”的位置为露天院落



斯坦福的"时空箱"就这样不起眼地放在这个房间。看上去是一个平平无奇的木箱子（大到可以让一个成年人爬进去），装有铁质插销，锁头内嵌。一次成功的困难**锁匠**检定可以把锁撬开。或者，一个困难STR检定也可以砸开（有40%的几率破坏时空箱的魔法）。进入箱子的人会被法术传送到与这个箱子配对的另一个时空箱，从而离开上海。斯坦福的那只箱子的具体位置留给守秘人决定（参考**时空箱**，第256页，克苏鲁的呼唤规则书）。时空箱让斯坦福可以在发现中国情况不对的时候快速逃离。

何慈溪的房间

这里住着何方唯一的孩子，何慈溪。她目睹了她母亲在她父亲的一场秽邪仪式中死去后陷入了永久性疯狂。她是个漂亮的孩子，从不离开这个房间，每天坐在这里，低声地哼着歌，也从不离开这个房间。她只吃活物——尤其是蚯蚓、蜘蛛、蜗牛和蛞蝓——都是园丁们为她抓来的。任何调查员进入她的房间都会看到她吃着这些恶心的天然食物，触发**理智**检定（0/1理智损失）。

慈溪除了她的父亲之外认不出任何人，也没办法分享什么有用的信息。然而，一个成功的困难**说服**检定能让女孩以孩童般的口吻漫谈她的父亲的残酷行径（如果调查员能提供一些美味的零食，可以获得一个奖励骰）。虽然这还不足以引发**理智**检定，但对调查员来说，这仍是一次令人不安的经历。一个成功的**精神分析**检定能短暂驱散慈溪心中的阴霾。她惊恐地睁大眼睛，恳求调查员在她父亲发现他们之前逃走，随后便回到之前的疯狂状态。如果调查员在之前的任何检定中失败，或是进行其他失败的尝试，就会导致慈溪在这些奇怪可怕的生物（调查员）出现时尖叫着寻求帮助，这将会引起1D4个雇工的注意（如有需要，使用**普通肿胀之女教团邪教徒**，第611页）。

内院

内院的花园乍一看毫无可疑之处，但实际上是何方隐藏的资源储备之一。一个成功的博物学或科学（植物学或药学）检定能辨认出园中的茄属毒物、佩奥特掌※等植物。在花园里的水池里，除了备受追捧的珍稀蓝莲外，调查员们还会发现两种罕见的毒物：两只黄麻鲈（又称河豚）和几只小小的、澳大利亚蓝纹章鱼——除非调查员是澳大利亚人，否则需要通过一个成功的**科学（生物学或动物学）**检定来识别它们。无论是植物还是动物，都是他用来对付敌人的致幻剂和毒药的便利来源。

（※译注：一种有致幻作用的仙人掌）

展亭

亭檐下是一尊青铜佛像。通过一个成功的**侦查**检定，调查员可以发现佛像脖子上的一条细缝。如果将佛陀的头转两圈（只能顺时针方向转动），整个佛像就会向右滑动，露出一条漆黑的通道。这是何方神龛的入口。

通道两侧有向内凹陷的壁龛。其中包含一个小工作室，何方在这里处理和储存他花园中的毒物；房间里唯一的工作台上放着一台小型压榨机，何方用它榨取植物汁液，提炼出退思散和其他毒药。

守秘人提示：如果在实验室里检查从压榨机里刮下来的碎屑，一个成功的科学（植物学或药学）或困难**博物学**检定可以确定何方使用了哪些花，以及任何可能的解药，这可以帮助那些中毒的人（见**柚木橱柜**，第562页）。

有一个壁龛里藏着少量武器，其中大多是火器。尽管邪教徒们更喜欢使用他们的镰刀，但何方是一个现实主义者，喜欢在手边放几支枪以防万一。如果调查员自己的武器被扣留在了上海海关，他们很可能用得上这些。

肿胀之女的神龛

短通道的尽头，一扇锁住的门被铁栅栏保护着（一个困难锁匠或极限STR检定可以移除铁栏）。

守秘人提示：何方总是随身携带着神龛门和里面柚木橱柜的钥匙。一个成功的困难**妙手**检定足以从商人身上偷出钥匙，但孤注一掷失败会面临一些风险，至少场面会十分尴尬。

门内是一个大约20英尺（6米）见方的小房间，天花板12英尺（3.5米）高。肿胀之女雕像占据了大部分空间，旁边是一个高高的柚木橱柜。不过，首先引起调查员注意的可能是房间中央的一个玻璃棺材，


Eric Lofgren

里面躺着的人是蔡小姐（**通往天堂的七扇门**，第564页）。进入房间后，调查员可能会触发天花板上的陷阱。

天花板上有一个何方为他扭曲的女神“招募新信徒”而设计的一个诡异吸收装置。通常情况下，真正的天花板隐藏在一个滑板后面。任何人在没有钥匙的情况下打开神龛的门，都会触发滑板。它也可以通过按下神龛内的一个按钮来移开（需要一个成功的困难**侦查**检定）；按钮安装在门口的墙上（见下文，蠕行的天花板）。虽然何方已经疯了，但他从不去看天花板——即使是他这样的永久性疯狂也很难从天花板的陷阱中逃离。

只要调查员不触发滑板的开关，他们进入房间时天花板就是关闭的，因为卡尔·斯坦福从蔡美玲那里得到他想知道的东西之前，不想让她融入天花板。

蠕行的天花板

如果天花板被打开，就会露出泛着冷光的巨大笔划，组成汉字“大胖女人”。如果盯着它看，图形似乎会发生轻微的变化。调查员可以随时将视线移开，但任何注视图案超过五轮的人都会察觉他们的意识被抽离并进入了图案中。随后调查员必须进行困难POW检定：成功意味着逃过一劫，不过要头晕和恶心几分钟；失败的话，调查员的思维就会被卷入图案。

一旦受害者的意识被拖入天花板，他们会继续保持向上凝视的姿势，身体可以像木偶一样被人拖动，但把受害者带出房间是危险的——当他们不看着图案时，他们的思维就无法恢复。找到按钮并关闭天花板也会如此。

受害者的意识知道发生了什么，但难以回到自己的身体。陷阱中饱受折磨的集体思想蜂拥而至，这些雪崩般的精神能量使调查员震惊而困惑——此前每个落入陷阱的人都疯了，他们的思维汇聚在天花板上。这种感受同样会使新的受害者陷入疯狂。陷入图案中的受害者每轮需进行一次**理智**检定（0/1D4理智损失）。一旦理智值归零，意识就会被永远捕获。然而，每通过一个成功的**理智**检定，受害者可以再进行一次困难POW检定以尝试挣脱陷阱。

除了上述的困难POW检定，还有一个方法可以使意识回归。如果几名调查员在几轮内相继成为图案的一部分，他们的思维就可以连接在一起，有效地相互支持——每个被困的意识都可以尝试**幸运**检定：每个成功的幸运检定可以为调查员随后的POW检定增加一个奖励骰。如果其中一个调查员通过困难POW检定成功挣脱，所有被困调查员的思想都会回到他们的身体，而不仅仅是成功的人——胜利者的POW力足以使每个人恢复清醒。

只要有不止一个人被困在图案中，就可以尝试这种营救过程，直到新的进入者进行第一次**理智**检定。虽然他们的思维在图案中相互连接，但调查员的理智损失仍然是个人的，而且分别进行检定。残酷的守秘人可能会要求进行成功的克苏鲁神话或极限INT检定，才能让思维意识到他们可以通过合作来获得自由。

所有那些从图案中成功返回的人都带来了一丝洞悉，这是从被禁锢在其中的思维中攫取出来的信息。这可能包括调查员到目前为止漏掉的任何线索，以帮助他们揭示正在发生的事情，或者构成未来冒险的基础。具体线索由守秘人决定。

肿胀之女的雕像

这座雕像高8英尺（2.5米），重约1000磅（450公斤），由古铜色的（异星）合金制成。它描绘了一个巨大的、有许多触须的人形女性，穿着传统的中国服装。雕像做工精细，令人恐惧，会引发一个**理智**检定（0/1D2理智损失）。在雕像的前面供奉的是牺牲者的碎骨和骨灰。

这座雕像作为魔法值的储藏器，每天都能从奈亚拉托提普那里获得两点魔法值的馈赠。它也能吸收献祭给它的魔法值，最大容量为40点。何方知道一种法术，当他触摸神像时，能够利用这些魔法值。虽然适当的法术攻击可以伤害它，但它不会受到物理伤害。

柚木橱柜

大约5英尺（1.5米）高的中式柜子，金质橱门上雕刻着奇特怪物和异星文字。锁紧的柜子可以使用撬棍通过一个成功的困难STR检定强行打开。如果调查员想尝试**锁匠**检定或困难的**机械维修**检定，成功通过的人能避免触发毒针陷阱。如果**团体幸运**检定也失败了，毒药没有失去效用，开箱的人必须面对后果。

针上的速效毒药是何方的个人调配品之一，被称为“退思散”。毒药必须每天更新，否则就会失效。他通常自己处理这件事，如果他因生意出门，他的手下会替他处

理。他在一个储藏室（**外院周围的房间**，第558页）里储存着这种毒药。毒药在毒性上较为温和，只会造成1D10的伤害（对于通俗克苏鲁来说，这个毒药会更加猛烈，造成2D10的伤害）和失明，直到他们在医院或诊所得到适当的医疗并且通过困难**医学**检定；如果在调查压榨机时发现了毒药的成分，则将医学检定降至常规难度（**展亭**，第560页）。如果受害者通过极限CON检定成功地抵抗了毒药，他们只会被暂时致盲1D6分钟，并且只受到一半的伤害。那些被毒药致盲的人在所有需要视觉的检定中增加一档难度等级或者一个惩罚骰，取决于哪种更合适。

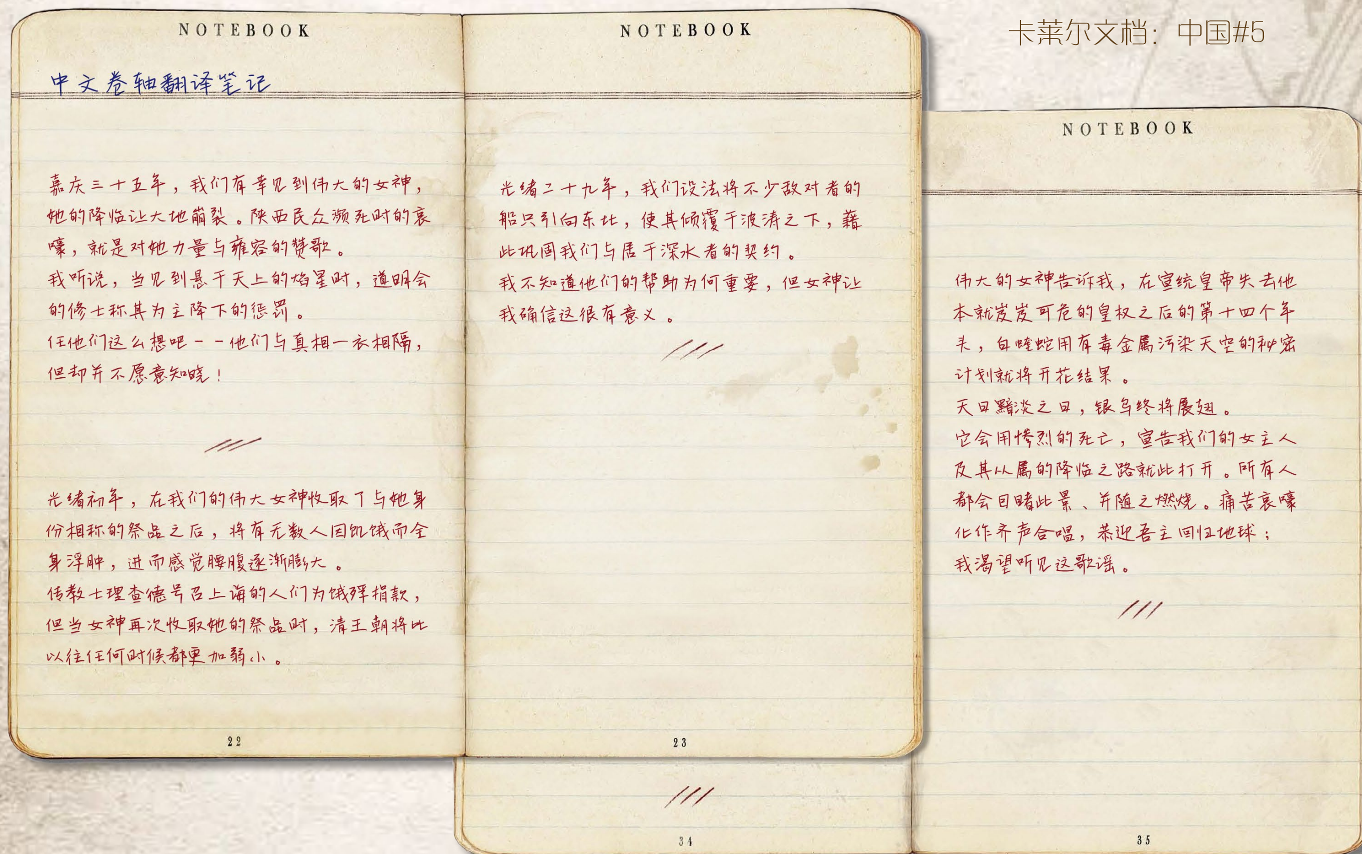
在处理完毒药陷阱之后，调查员会看到这个柜子里有六本西式书本（见下文"进一步阅读"）和一些中式卷轴（**卡莱尔文档：中国#5**）。它们包含了对肿胀之女所降灾祸的各种记录，以及邪教历史上的重大事件。翻译这些卷轴需要一个成功的**语言（中文）**检定。一旦翻译完毕，任何成功通过**历史**检定的人都可以回想起卷轴中提到的事件。（如果读者是中国历史方面的专家，比如穆贤，则不需要检定。）除了最后一篇之外，每一条记录都描述讲述了一场自然灾害。记录始于1556年摧毁陕西省的大地震，那场地震夺走了80多万人的生命。

第二篇叙述了1876年到1879年间发生在直隶（河北）、陕西、河南、山东等地的大饥荒，大约有300万到900万人死于饥饿和疾病。

第三篇记载了在1904年俄国和日本之间发生的阿瑟港（旅顺口）战役期间和战后损失的船只。

最后一篇讨论了"白蝰蛇"计划用大量的有毒金属炸毁天空。虽然调查员可能没有发现他们查到的这个"白蝰蛇"，其真名就是奥布里·彭赫爵士。在看到这篇文章后，他们可以进一步确认，下一次灾厄会发生在1926年的日食期间（宣统帝溥仪宣布中华民国成立14年后）。

守秘人提示：如果调查员曾经来过这间房间（却忘了这些记录），你需要在他们未来调查陷入困境的时候直截了当地提醒他们关于记录的事情。



卡莱尔文档：中国#5

NOTEBOOK

中文卷轴翻译笔记

嘉庆三十五年，我们有幸见到伟大的女神，她的降临让大地崩裂。陕西民众濒死时的哀嚎，就是对她力量与雍容的赞歌。
我听说，当见到悬于天上的焰星时，道明会的修士称其为主降下的惩罚。
任他们这么想吧——他们与真相一衣相隔，但却并不愿意知晓！

///

光绪初年，在我们的伟大女神收取了与她身份相称的祭品之后，将有无数人因饥饿而全身浮肿，进而感觉腰腹逐渐膨大。
传教士理查德号召上海的人们为饿殍捐款，但当女神再次收取她的祭品时，清王朝将比以往任何时候都更加弱小。

22

NOTEBOOK

光绪二十九年，我们设法将不少敌对者的船只引向东北，使其倾覆于波涛之下，藉此巩固我们与居于深水者的契约。
我不知道他们的帮助为何重要，但女神让我确信这很有意义。

///

23

NOTEBOOK

伟大的女神告诉我，在宣统皇帝失去他本就岌岌可危的皇权之后的第十四个年头，白蝰蛇用有毒金属污染天空的秘密计划就将开花结果。
天日黯淡之日，银鸟终将展翅。
它会用惨烈的死亡，宣告我们的女主人及其从属的降临之路就此打开。所有人都会目睹此景、并随之燃烧。痛苦哀嚎化作齐声合唱，恭迎吾主回归地球；
我渴望听见这歌谣。

///

34

35

进一步的阅读

除了如上所述的邪教记录，柚木橱柜里还有其他六本书籍：中文版《黑扇女神》、附有批注的《拉莱耶文本》、中文古籍《关仙传》，法语版《伊波恩原本》，英语版《魔法真理》，拉丁语版《死灵之书》。

前两本书上有卡尔·斯坦福为何方写的献词，这是他为巩固两人的友谊送给何方的礼物。如果调查员先前在何方图书馆的**团队幸运**检定中成功了，那么这里可能只有五本书。更多细节见附录C：神话典籍。

橱柜里还有黑黄两色的丝绸长袍（该教成员的仪式服装），各种各样的小刑具（比如一套粗细依次递增的针具）、一枚刻有教派文字的项坠、一个装有几根刺青针和一些黑黄染料的工具包，用于邪教谋杀和献祭的仪式用镰刀，以及一小罐被称为"图克（Tyuk）"的粉末（见下文边栏）。

通往天堂的七扇门

神龛地板的中央绘有一个很大的圆圈，圆圈内部用黄金镶嵌着教团的标志。圆圈的上方架着一个棺材状的盒子。盒子有3英尺（1米）宽，6英尺（2米）长，由玻璃和钢铁构成。头东尾西放置；东端是一个可移动的笼子，里面关着两只饥饿的、长有鳞片的巨大上海河鼠。一个女人（蔡美玲，杰克·布雷迪的女友，灯笼街，第543页）半裸地躺在盒子里，她的脸就在厚厚的玻璃板下——这是她和那些奸邪的、垂涎不已的啮齿动物之间的唯一屏障。

图克（Tyuk）

当与液体混合并吞下时，这种绿色粉末会产生强大的致幻性。目标仍然保持清醒，但在接下来的一个小时里，他们的感觉灵敏度是正常的十倍——疼痛尤其强烈。一剂持续一小时，两剂持续两小时，三剂则可以直接致死。它是用一种在中国被称为"混沌之路上绽放的蓝花"的植物制作而成，这种药剂非常少见。一个成功的科学（植物学或药学）或自然检定能在何方的花园找到这种植物。

装蔡小姐的箱子被分成了七个隔间——"通往天堂的七扇门"——六个像轭一样的隔板压在她的身体上，将盒子分隔成几段。隔板的下半部分中空，这样既能束缚她的身体，又能将中间分出空隙。为了折磨她，老鼠笼子被移到七个隔间中的一个上面，把笼子底部的透明玻璃移走，然后，饥饿的老鼠会钻进去。这样做的目的不是让她很快死去，而是延长她的痛苦，迫使她开口。

卡尔·斯坦福亲自监督对蔡小姐的酷刑，以查明杰克·布雷迪如何处理铉子七奥书，并找出他的藏身之处。当天早些时候，他让老鼠在装有她的脚和脚踝的隔间里自由活动，狠狠地撕咬她，最后用颈链把这些肮脏的啮齿动物拉回笼子。蔡小姐几乎神志不清。斯坦福笑着对她说，当他回来的时候，他会选择一个新的部位，让他的宠物进食。然后他把鼠笼移到她脸的正上方。"你看着办吧，亲爱的，"他对她说，"试着合作吧。杰克·布雷迪值得你如此奉献吗？"

蔡美玲是一个现实的人。她知道一旦她告诉斯坦福他想知道的事情，他就会杀了她。不管斯坦福对她做什么，她已经下定决心把她的秘密带进坟墓。

就算成功救出了蔡小姐，她也早已经被折磨出了紧张性精神症。如果调查员设法让她相信他们无意伤害她，也没有与施虐者合作（通过一个成功的**社交技能**检定，比如说服，或一个成功的**精神分析**检定，并且对她的伤口进行急救处理），她可以跟随调查员到安全的地方。只要能带她逃离何方和斯坦福，让她相信他们是值得信任的，她就同意告诉调查员布雷迪藏身于老城区穆贤家的一个秘密房间里（**穆先生**，第573页）。

守秘人提示：如果调查员未能找到蔡美玲，那就要守秘人决定她是勇敢地死去，还是把她所知道的一切都告诉斯坦福。如果调查员永远没能找出她的下落，蔡小姐的命运就留给了仁慈的守秘人。

任何被老鼠咬伤的人都必须通过困难CON检定，否则就会染上危险的疾病。咬伤后1D4天会出现症状，如果没有卧床休息与进行相关治疗的话，就会在1D2周内丧命。患上败血症或外耳氏病都有可能（甚至可能患上黑死病），但是守秘人可能会使感染更神秘，在尴尬的时刻发作。发病时，病人的所有与体能相关的检定都会获得一个惩罚骰，直到成功通过一次**医学**检定在下一次病发前暂时缓解症状。

黑暗女士号

- **联系**：一张模糊而粗糙的照片，上面是上海的地平线和一艘神秘的游艇，游艇的名字以“DAR”开头（**卡莱尔文档：美国#4**）。
- **联系**：杰克·布雷迪的自述（**卡莱尔文档：中国#8**）。

如果调查员在搜查杰克逊·埃利亚斯的房间时发现了黄浦江边的照片（**410室的线索**，第120页，美国），他们会看到照片中有黑暗女士号的一部分。当然，如果调查员已经与杰克·布雷迪谈过话，他们就会知道这艘船属于奥布里·彭赫爵士（**卡莱尔文档：中国#8**），因此，他们会对这艘船感兴趣。如果其中一名调查员成功通过了一次**幸运**检定，那么他们到达上海的时候船已经在这了。如果没有人在第一轮检定中成功，那么让他们在上海的每一天都进行一次幸运检定：一旦检定成功，黑暗女士号就会像计划好了似的驶入港口。

或者，如果调查员在靠近何方仓库的港口附近调查（也许是在调查何方的船——丰饶女神号），一个成功的**侦查**检定就会注意到并认出这艘游艇。这艘船在上海停留的时间从不超过几个小时，它在黄昏时进港，在午夜（或其他临近的时间）再次离开。船停泊在离何方仓库有一段安全距离的码头边，取走补给和特殊货物。如果调查员没有亲眼观察到游艇的往来，这些信息可以从港务长的办公室或河边的游民那里获得（只需要很少的现金）。通过咨询港务长办公室还可以找到有关**象牙之风号**（调查员可能已经在伦敦见过，第210页）的记录。如果时间正好，象牙之风号本身也可能会现身。如果调查员在伦敦期间没有机会搜查象牙之风号，这是一个补充线索的绝佳机会。

与上海中央邮政局核对的调查员可以发现普通邮递员和邮筒管理员都不认识黑暗女士号这个名字，但何方仓库的送货人会想起偶尔有从仓库寄给黑暗女士号上的阿尔弗雷德·彭赫斯特的信件。

如果调查员成功地与杰克·布雷迪进行了交谈，并在发现黑暗女士号之前了解了他的故事，那么他们应该不难断定，彭赫斯特是奥布里爵士的假身份。或者，他们可能会发现，这艘船的注册船主和他们跟丢的某个敌人有着相同的首字母缩写——当然，这可能只是个巧合。

船员

朱勒斯·萨沃德，教团成员，游艇船长。他的六名船员是令人厌恶的混种深潜者。在洛夫克拉夫特的《印斯茅斯的阴影》里有对这些人的详细描述，当然，也可以查看《克苏鲁的呼唤规则书》第289页。接触过深潜者的调查员可能会认出它们的同类。

在调查员见到萨沃德的时候，需要进行一次医学或**科学（物理学）**检定：如果检定成功，调查员能够看到船长有辐射中毒的症状（**燃烧室中的致命物质**，第566页）。船长和船员都戴着教团标志的项链徽章。成功的侦查检定能使调查员注意到这个徽章。成功的INT检定能让调查员记住徽章上的文字，以便日后翻译；一个成功的**语言（中文）**检定允许他们在现场或是之后翻译字符。

数据见黑暗女士号的**疯狂船员**，第614页。

船

黑暗女士号是一艘整洁、设备齐全的90英尺（27.5米）的英国注册游艇。她有着结实的方形线条，让人联想到19世纪后期的海军船只结构，她的正常速度应该是8-12节。然而，事实不像它表面看起来的那样：黑暗女士号已经秘密进行了改造并在内部进行了结构强化。在平静的海面上，她那特殊的新型动力装置（由一颗回收的陨石驱动）可以将她推进到45节——除了两艘试验型号的日本驱逐舰，她比太平洋上的任何战舰都要快。

如果调查员通过一次成功的**潜行**检定溜到了船上，他们能看到船的内饰是深色漆的上好红木和紫杉木。通过搜索可以发现船上有几个小储物柜、位于船中部的舵手室、一个休息室、一间餐厅、一间厨房、三个小客房和三间厕所。此外，还有船员宿舍：水手舱放着六张拥挤而肮脏的床铺。萨沃德船长的房间也很肮脏；到处散落着酒瓶和低俗的色情书刊。

主人套间干净整洁，并且上着锁，奥布里爵士上船时住在这里。轻巧的房门可以通过成功的STR检定或**锁匠**检定强行打开。空置的主人套房提供了一个可以躲藏在黑暗女士号上的安全地点。

除了作为货物携带的神话造物或火箭部件、陨石和储量异常贫乏的煤箱（见下文），游艇没有任何可疑之处。

如果调查员已经确定萨沃德患有辐射病，那么他们可能会寻找辐射的源头。他们可以在轮机舱的燃烧室里找到一大块散发着绿光的石头，它被掩藏在燃烧着的煤炭之中（以防海关人员登船检查）。

发光的石头是一块超自然陨石。它的异常高热能带来远超煤炭极限的蒸汽压力，于是这艘船据此改进了管道和锅炉。燃烧室和锅炉用铅制防护板与轮机舱隔开，防护板被漆成黑色，看上去就像铁一样。只要燃烧室的门一直关着，任何人都不会受到陨石的影响。

当调查员查看燃烧室时，会立即注意到内部的奇怪色彩。一旦燃烧室的门打开，调查者和任何在20英尺（6米）以内的人都会暴露在陨石的辐射中。暴露在陨石的奇怪辐射下会引发一次CON检定。所有没有通过检定的人都会在四小时后出现明显的头痛、恶心和低烧；他们也会感到身体虚弱，失去1D6点生命值。所有的STR，DEX和CON检定都要承受一个惩罚骰，所有与体能相关的检定（如攀爬，跳跃等）也要承受惩罚骰。如果他们在第二次CON检定中失败，他们会开始呕吐且思维混乱，使得所有智力（包括灵感）和与精神相关的技能检定也要承受一个惩罚骰。这些影响持续12小时；在此之后，失去的生命值将随时间自然恢复，并且属性和技能检定不再遭受惩罚骰。

每当再次暴露在陨石照射下，目标必须再进行一次CON检定，失败则会变得更加虚弱，且症状的持续时间翻倍。例如，第二次接触的症状持续24小时，第三次持续48小时，以此类推。即使是那些成功通过CON检定的人也会失去1D3的生命值，并在6小时后出现轻微的头痛和皮肤瘙痒（在打开燃烧室门时暴露在外的皮肤）。在CON检定中取得极限成功者可以免于出现皮肤瘙痒的症状，但是仍然会有轻微的头痛并会失去1点生命值。单次长时间暴露在辐射下也会带来同样的症状：每在陨石附近待2小时，就要进行一次CON检定。

如果在辐射引发的CON检定上失败三次（三次暴露或长时间连续暴露），那么受害者的辐射病会成为永久性症状。受此影响的人在恶心、虚弱和神志不清的基础上，皮肤还会出现红色和紫色的斑点，头发大片脱落，并且会频繁出现出血及感染症状。他们每周损失10点STR和CON，同时还损失1D6点生命值，并相应减少伤害加值，体格和移动速度。此外，所有技能检定都要增加一个惩罚骰。受害者日渐虚弱，他将在生命值降到0时死去。缺乏治疗的情况下，受害者的平均存活时间只有六到八周。除了每天输血和住院治疗可以暂时延长剩余寿命外，目前还没有发现成功的治疗方法。输血可以将每周的STR和CON损失减少到5点，把生命值损失降低到1D3点，但并不能消去惩罚骰。只有魔法治疗或某种形式的祝福才有望治愈罹患辐射病的调查员。



上海博物馆

- **联系**：安东尼·张可以指引调查员前往博物馆与毛先生见面（**上海差报**，第540页）。
- **联系**：如果蔡美玲被救出，她会提到博物馆馆长的前任助理穆贤。（**通往天堂的七扇门**，第546页）

上海博物馆坐落在黄浦区，地处公共租界和法租界的交界处。上海博物馆是殖民地时期建筑风格的典范，从它高耸的钟楼上可以将整座城市尽收眼底。馆内收藏了不少精美的中国陶器、屏风、雕塑和画卷，是了解满清之前的中国的一扇窗口。

除了以上联系之外，任何上海人都能将想要积极开展调查的调查员指引到上海博物馆。

专业人士的协助

博物馆馆长的助理毛先生（穆贤的继任者）能将那些可能帮得上忙的学者名字提供给调查员。这些学者包括翻译、估价师以及信息提供者，其中就有他的前任穆贤。所有学者的服务都需要付费，其中一些人生活颇为困窘。如果调查员能展现出尊敬和热诚，毛先生会很乐意给出推荐信（如有必要，一个成功的**取悦**，**话术**，**说服**或者**历史**检定会使他相信调查员值得打交道）。

这份名单中共有34个名字，需要花费1D6+2个工作日才能找到所有人并与他们一一面谈；如果调查员必须依赖翻译进行交流，时间则会更长。毛先生的名单上有6人是中国神秘学的权威人士，其中3人就住在上海城内，前去咨询非常方便。

通俗调整：快速调查

如果守秘人希望加速寻找合适的学者，那就让英雄们进行团体幸运检定。成功的话，英雄们一开始就挑中了上述的三位学者；如果失败，他们仍然会找到学者，但需要花费1D3+1天。

- 张宁先生：一位年长的学者。
- 林燕玉女士：富有的美术家。
- 穆先生：博物馆馆长的前任助理。

接下来几节会详细介绍每位学者所知的信息。当然，调查员与林燕玉相见时可能会有“意外收获”。而在与穆贤会面时，他们可能偶然发现指向杰克·布雷迪的线索。如果调查员问及肿胀之女教团，无论哪位学者都会提供一些有意思的情报。

张宁了解肿胀之女教团（见下文，**学者所述**），但他不知道这个邪教依然存在，认为自己对该教团的认识只有纯粹的史学价值。另外两人——林燕玉（**燕子夫人**，第568页）和穆贤（**穆先生**，第573页）知道的远比张宁更多。在自身行动过程中，调查员有可能已经通过和林燕玉的雇员的接触，偶然得知了她的存在（**林女士的探子**，第539页）。但倘若还没有，这份学者名单就是深入了解她的秘密的另一条途径。

学者所述

调查员可以在张宁家中找到他，他的住处不大，离上海博物馆也不远。他很少外出，更愿意从事书面工作，比如阅读他收集的上百份（甚至是数以千计的）文献。他很乐意会见来访者，但没空聊上太久，因为他的研究占用了大量时间。

如果问及肿胀之女的教团，他会频频点头。他说，该教团曾经是中国最可怕的秘密组织之一。教团崇拜一位黑暗神祇，曾经有一段时间，它给中国沿海地区带来了巨大的恐慌。有传言称，那些曾经侵扰沿海地区的可怕福建海盗，有时也会接受这个教团的指示。传闻中提到，教团的成员会对其敌人施展强大的法术。肿胀之女教团曾经只手遮天，但随着时间来到现代，它不可避免地走向了消亡。张宁并不相信这个教团依然存在。

燕子夫人

调查员将遇见一位擅于挖掘和保守秘密的老妇人；她不会允许任何人或事阻碍她取回被盗走的财产。

- 联系：她的名字被列在得自**上海博物馆**的学者名单上（第567页）。
- 联系：发现林燕玉的雇员（**林女士的探子**，第539页）。
- 联系：（仅限通俗克苏鲁）她是写信给内维尔·杰尔敏，请求他提供白猿之城的信息的人（**卡莱尔文档：肯尼亚#1**）。

林燕玉在上海的家名为永宁居，位于老城区的愚园路上。这里防卫森严，但守卫们对待林女士的客人是出了名的礼貌周到。而对于不请自来之人，守卫的态度就截然相反了。话术和说服对林女士亲自选拔的守卫不太有效（所有检定的难度均为困难），但他们会如实转达来访者的留言，因此调查员们可以通过守卫和林女士预约会面；而见效最快的方法，是向守卫出示一封由上海博物馆的毛先生开具的介绍信。

林燕玉的雇员在猿猴武馆受训，并且对他们的女主人有着狂热的忠诚。每时每刻都至少有十人看守着她在上海的住处，同时有至少两倍的人在上海四处搜寻杰克·布雷迪和《铉子七奥书》。雇员的手斧上都会刻着燕子的符号，而中国智者（比如穆贤）能辨认出这是林燕玉手下的专用记号。

通俗调整：类人猿的介入

在通俗游戏中，林女士除了人类护卫之外，还有一些更不寻常的保护者：两只大白猿，被称为"敦敦"和"平"。他们总是藏在她的附近，只听从这位女主人的命令。

林将这些白猿护卫从小养大，如今已经确信它们是从刚果深处的白猿城市中被抢走。为此，她和肯尼亚的内维尔·杰尔敏通信，以便更多地了解她的宠物可能的家园以及那个崇拜它们的教派（见与内维尔·杰尔敏见面，第405页，肯尼亚）。

林对所有的类人猿都有亲和力。她相信有朝一日，她可以控制几乎所有的猿类。

"敦敦"和"平"的数据见人物与怪物：中国，第605页。

拜访林燕玉

除非调查员对林燕玉这个名字有所耳闻，不然他们可以像接触其他学者一样接触林燕玉。如果调查员有理由相信林可能会对他们不利，他们可能会决定放弃访问，并且试图闯入她的家中——见**其它进入方式**，第573页。否则，林燕玉只会在特定情况下同意与调查员见面：

- 如果他们拥有《铉子七奥书》卷轴，或者看起来知晓卷轴的位置。
- 如果他们愿意出售给林一些独特的书籍或者文物，满足她的癖好。
- 如果一名或多名调查员十分招人喜欢（APP 75+），或林女士发现他们拥有其它让她感兴趣的技能或知识。

每一种可能性都会引发林燕玉的一种特定行动（详见以下几节）。如果和林燕玉敲定了会面，这位老妇人就会在她那奢华但很有品位的客厅里迎接调查员。在估价、考古学或者历史技能上拥有50或者更高点数的调查员会意识到，部分的陈设显然即古老又稀有。

以众多莲花和蝉为装饰的帐子把房间分割成两块，而林燕玉位于帐前，以她最喜欢的坐姿倚在贵妇椅的软垫上。她邀请调查员就坐，同时把一支香烟插进又长又时髦的银质烟嘴里，点燃之后，她又敲响了一个小铜钟。两位穿着考究的俊美年轻男子进入房间，在林燕玉吞吐烟圈时，他们为女主人的每位客人奉上茶水，开始了服务。第三名仆人，一位面容同样姣好，穿着也精致的年轻女孩单独给林燕玉送来了托盘。第二名年轻女孩跪坐在林女士脚边，弹起琵琶为客人助兴。

与何方的会客室不同（如果他们去过的话），调查员会在这里发现一些和神秘学以及克苏鲁神话相关的物件。（**林女士的收藏品**，第570页）而在调查员享用茶水的时候，林燕玉会一直密切注视着他们，观察调查员中是否有人认出了这些摆设（调查员需要成功的**神秘学**或者**克苏鲁神话**技能检定来辨认出这些藏品）。无需心理学检定，

调查员就能意识到女主人正细致地观察着他们。

除了接下来几节中提到的对话主题之外，也可以参考**与林燕玉交谈**（第574页）来了解她可以为调查员提供的信息细节。

通俗调整：沉默的见证者

林燕玉的白猿在贵妃椅后面的帘幕之后等待着。成功的侦查检定会告诉英雄们有某人或某物潜伏在那里，但也仅此而已（当然，除非他们过去查看，但如果他们当着林女士的面这样做，那将被视为非常粗鲁的行为！）。

拥有铉子七奥书

如果她知道调查员拥有这份经卷，林女士会礼貌地请求调查员物归原主。毕竟，这是她的合法财产，是她在这份典籍的上一位拥有者去世后，通过上海的拍卖行拍卖而得，随后却被某个卑劣的人盗走。成功的困难**心理学**检定表明这个卷轴很可能是林女士通过合法途径得来的，但其中还隐藏着林燕玉不愿承认的秘密。

如果调查员不愿意归还经卷，林女士会以重金相诱——她称之为"失物招领金"——或者，如果她有时间去挖掘调查员身上的污点，她会试图敲诈团队中的某些调查员。请记住，林女士在中国各地都有随时可用的情报网。因此，如果调查员曾被卷入过任何她可能（合理地）听说的事，她就会有充足的准备来对付他们。

如果调查员还没有拿到经卷，林女士会使用上文提到的方式与调查员协商，让他们去取回经卷。如果调查员知道经卷的位置但坚持说取回经卷需要她提供支援，她会安排部分护卫来支持调查员，即使目标恰好是何方。



林女士的收藏品

除了展示在外的雕像，林女士的家中还有几件可能让调查员感兴趣的卷轴和书籍，以下提到一些有关调查员能看到什么物件的建议。

- 一本陈旧的《易经》拓本（见克苏鲁的呼唤规则书，第236页）以及一套卦签（见**招募入伙**，第571页）。
- 一座奇异的蛇龟混血的铜像，因年久而呈无光泽的黑色。一个成功的**神秘学**检定表示这座雕像是“玄武”，一种与冬天，北方和水等元素相关的中国古代传说生物。
- 一张唐卡（一种画在织物卷轴上的西藏宗教画），背面是血红色的丝绸锦缎，它的流苏和绳子似乎是用红色皮革制成，但通过成功的**医学**或**科学（生物学）**检定可以辨认出这是人类的皮肤。唐卡的图案描绘的并不是常见的佛教场景，而是让人毛骨悚然的阿萨托斯宫廷。沸腾且无定形的外神自身居于图案中央，周围环绕着吹笛的仆役和夏塔克鸟（成功的**克苏鲁神话**检定可以辨别出这幅画的主题，并会损失0/1D2的理智）。
- 一本亚洲的神秘奥迹，含有从《戈尔·尼格拉尔》中摘抄的注释的中文译本（**附录C：神话典籍**，第647页）。
- 一套九枚的青铜钟，表面布满了像是龙的装饰。靠近观察（以及一次成功的**克苏鲁神话**检定）后，调查员就可以识别出这其实是正与拜亚基缠斗在一起的恐怖猎手（没有理智损失）。根据敲击顺序，这套钟能在施展恐怖猎手召唤术或者拜亚基召唤术时增加18%的成功率。这套编钟的音调可以代替施展拜亚基召唤/束缚术时通常会需要的哨子。
- 金色的安卡。那些通晓法术蒲林的埃及十字架的人能辨认出这件物品；或者，辨识者需要一次成功的**克苏鲁神话**检定。
- 一本韦德·杰尔敏爵士所著《在非洲若干地区的考察记录》的拓本，已经被翻旧了。有关失落的白猿城市以及相关教派的章节被夹上了数张丝绸书签。

守秘人提示：在这种情况下，林女士会把调查员出卖给何方，以此换取经卷。与其在商业交易中保持可靠良好的声誉，她更愿意和教团维持关系。

出售文物

如果到了面谈时，林女士的盗贼还没有偷光调查员手头的值钱物品，她会愿意从他们手上购买一些好东西。她直接在现场开个好价——当然，会比市场价略少一点——但是绝对算是大方。

当然，调查员可以尝试与林女士讨价还价获得更好的价格，但这位老太太是个精明的谈判专家，这让话术和**说服**检定都是困难难度。然而，有魅力的调查员（男性或者女性，APP为75或以上）很容易就能取悦于她；因此会在交涉过程中得到一枚奖励骰。

试图恐吓这位老太太只会让她发笑。她不会忘记此等粗鲁之举，为了报复，她随后会把调查员的下落透露给何方——如果何方还不知道的话。

如果调查员对价格一再纠结，而且林女士手上有他们的黑料，那么她会撤回她之前的报价，反而用手上这些作为筹码讨价还价。她庄重承诺这些信息不会被散布出去，但前提是调查员别做出让她反悔自己的慷慨之举的傻事。

通俗调整：无礼的调查员

冒犯之举（恐吓、不礼貌或者单纯的粗鲁）会让林女士召唤帘子后面的敦敦和平来教训这些没文化的暴发户。

光与暗之眼

如果调查员犯了个错，向她展示了光与暗之眼的任意一部分（一半在埃及，另一半在杰克·布雷迪手上；**瓦西塔的努里**，第320页，埃及；**与杰克·布雷迪会面**，第577页），林女士能立刻从铉子七奥书的描述中辨认出它。困难的**心理学**检定能使调查员注意到林女士顿悟的瞬间。

虽然不完整的光与暗之眼无法启动，但林女士会想立即得到它以扩充自己的收藏。她会提出用调查员想要的东西，来交换这件宝物。通常是钱，但林女士也可能会以她认为同等价值的神话造物或者古籍来交换。(见**林女士的收藏品**，第570页)。如果调查员拒绝出售光与暗之眼，林女士会派她的间谍偷走它（如果他们还没将其偷走的话）。

招募入伙

如果一名或多名调查员极具魅力（APP为75或以上），林女士会在拜访期间对他们格外关注。她不太搭理其他人，而是集中向这些人发问，并不断试图和他们调情。她不在乎这些人是男是女——她欣赏，并且渴望获得她发现的一切美好。

但是，如果她觉得调查员拥有对她打造情报收集帝国有用的天赋和技艺，她也会试着雇佣他们。符合条件的技能包括：50%及以上的艺术/手艺（表演）、估价、取悦、法律、医学、妙手或潜行技能；任意技能值的驯养动物、催眠或者读唇；职业包括古文物研究者、艺术家、工匠、医生、艺人、妓女或间谍。

林女士必须有可能事先确定调查员是否有相应能力。她可以在拜访期间观察调查员，若有时间的话，也可以在他们到来前事先进行调查（通过正当渠道或者通过雇员行动）。

随着面谈即将结束，林女士站起身来走向侧柜，取出了一个装有卦签的筒。成功的**神秘学**检定会让调查员辨认出，这些物品用于中国古代的占卜术-----易卦。林女士把所有卦签倒在柜子的台面上，呢喃道"嗯，比卦，九五爻，真是有趣"。然后，她从侧柜旁边的精美漆架上的许多卷轴中拿起一个，大声朗读（**卡莱尔文档：中国#6**）。她笑了笑，放回卷轴和卦签，转向调查员。然后，她向任何激起她兴趣的人赠送礼物——可能送的是一种明显价值不菲的珍稀饰品或珠宝；也可能是一件调查员之前被林燕玉的下属偷走的个人物品。她坚持让中意的调查员收下礼物（如果这本就是他们的东西，那收下也是理所当然），以此表达她的善意

卡莱尔文档：中国#6

王用三驱，
失前禽，
祸福自取。

大礼倾盆

如果有任何调查员在访问期间收下了林燕玉的礼物，第二天，他们会收到一张纸条。纸条上画着飞燕的符号，邀请他们当晚和林女士共进晚餐，如果他们拒绝或有事推脱，那么次日会收到另一份礼物和同样的邀请。如果他们仍然没有参加，他们会收到最后一份礼物和邀请，此后不会再收到任何来自林燕玉的消息。根据易经卦象，她用三驱之礼狩猎（招揽）他们，但猎物（调查员）选择奔向自由。

如果调查员接受邀请，他们会作为贵客被邀请到林燕玉家中，招待周到，餐食奢靡，环境暖昧（只有被邀请的调查员会被允许入内，其余同行者则不然）。林女士作为晚餐伴侣十分迷人，期间的交谈十分愉快。在另一位英俊的侍从收拾餐盘时，她开口提议：加入她的麾下，无论是作为她的恋人，私人助理，还是外围组织的一员。具体是哪个提议，取决于林女士为何对该调查员产生兴趣。

她向调查员保证，所得的报酬绝对值得这份承诺，而报酬之一就是从面临的危险中保护他们。但是选择权在受邀者手上。他们应该好好考虑，并且尽快做出决定，因为她不会永远等待下去。

如果调查员选择拒绝，林燕玉会再进行两次招揽，此后就如上文所述那样，不会再做任何尝试。另一方面，如果他们接受了邀请，他们对抗奈亚拉托提普的工作会就此画上句号。和林燕玉的相处会证明她是一个优秀的雇主，只是有些沉湎于享乐，行事略显狡诈。

如果林女士对不止一位调查员感兴趣，她就会同时大肆宴请他们——她知道自己并没有多少时间可以拯救这些前途未卜的人，而看着这些人才白白送命对她而言实在太过遗憾。

通俗调整：绑架

纸浆时代的许多通俗小说中都会提及一种特殊情节，那就是白人奴隶贩子的恶行——狡猾的外国人会绑架漂亮的白人妇女（通常），用她们来充实富有顾客的后宫。

虽然这是一种老套情节，但如果守秘人认为这是玩家能享受的事，那也可能构成一个有趣（也有娱乐性）的支线任务。假如林女士并非按照易经的占卜行动，而是决定要不惜一切代价得到英雄，她会派敦敦、平和足够的雇员去绑走她想要得到的对象，打算将其转移到富丽堂皇的桂林豪宅中去（离上海约有1559公里）。

如果绑架者成功带走了目标，那么团队其他人就需要决定是否（在中途或在桂林）实施救援。当然，被绑架的人也完全可以自行尝试逃脱。例如，如果掌握驯养动物技能，也许可以尝试让白猿们背叛它们的女主人。

请鼓励玩家在他们的营救计划中发挥创造力，并为他们的行动会安排相应的后果。如果林燕玉心爱的白猿出了任何事，悲痛的她会积极寻求报复——作为敌人，她既危险又执着。

与林燕玉交谈

如果调查员在和林燕玉会面时能找到一些共同话题，她会提供以下信息：

- 肿胀之女教团崇拜着一尊神祇化身，而据调查员所知，这位神的名字是奈亚拉托提普；何方是他们的大祭司。
- 卡尔斯坦福正借住在何方家中，他是一位强大而危险的魔法师。
- 教团会在灰龙岛上举行仪式。
- 她已经听说了灰龙岛上正在建造某种威力巨大的机器，但对此事没有更深入的了解。她并不怀疑这些传言的真实性——她平时的情报提供者表现反常，不愿对她详说，这表明他们是在畏惧比她更强大的某人或某物。
- 杰克布雷迪从她那里偷走了《铉子七奥书》。肿胀之女教团也在寻找布雷迪，虽然她不确定他们为什么找他。
- 她知道杰克布雷迪的女友蔡美玲已经失踪，但并不清楚她的下落（但她能就蔡美玲在谁手上一事作出大胆而有根据的猜测）。

无论调查员如何询问，林燕玉都对奥布里·彭赫爵士一无所知。但是，她知道黑暗女士号时常会开往灰龙岛。这艘船的船长朱勒斯·萨沃德偏爱廉价妓院，因此被强行赶出了林燕玉在上海的产业——他完全不是那类合适的顾客。

另一种进入方式

如果调查员想要闯入林燕玉的住处，而不是安排与她面谈（或者甚至在面谈之后），那么他们首先就要闯过她手下眼神敏锐的护卫那一关（成功的困难**潜行**检定可以四处行动而不被发现；有关她护卫的数据，见**林燕玉的凶恶护卫**，人物与怪物：中国，第604页）。

除了她的艺术收藏和一些与中国克苏鲁神话及神秘学相关的物品和书籍之外，他们在永宁居中就找不到太多对目前的调查有帮助的东西了。林燕玉的卧室里有一个入地式保险箱（**锁匠**），里面装着一条特别的玉石项链，1000枚墨西哥银元，六小瓶液体（她的雇员使用的金环蛇毒和"碎银"安眠药水，见**林女士的毒药**，第605页），以及一本用密文书写的分类账。

解读账本中的秘密需要成功的**科学（密码学）**或困难**数学**检定。遗憾的是，密钥没有书面记录，并且知晓密钥的人只有林女士。如果他们成功破解了林女士的密码，并将其翻译成中文，调查员就能获得一些非常有价值的黑料，可以用来勒索上海的某些大人物。然而，林燕玉为了夺回账本将会不择手段——账本上的信息若是落入旁人之手，将会严重打击她在事业上的声誉。如果有什么物品被盗，林燕玉能顺着窃案追查到调查员。她的报复会来得又快又狠，手段之一就包括将调查员出卖给何方。

如果调查员来不及带着东西逃脱就被当场抓住，那么只要有林燕玉感兴趣的调查员在场，她就会出人意料地好说话。在某些方面，她对调查员面对极端不利的状况依然能坚定信念表示赞赏（因为这让她想起年轻时的自己）。如果没人能入她的眼（或者在通俗游戏中，敦敦和平出了事），那老太太就不会那么宽容，调查员需要尽快想出办法，否则就会沦为何方的阶下囚。

穆先生

- **联系**：名字列在得自**上海博物馆**的学者名单上（第567页）。
- **联系**：如果从肿胀之女的神龛中救出了蔡美玲，她能帮忙找到穆贤（**通往天堂的七扇门**，第564页）。

穆贤是另一位可靠的神秘学权威，他住在老城区城墙附近的小屋里。穆先生虽然已经正式退休，却是个非常繁忙的人。除非调查员提及肿胀之女教团或杰克·布雷迪，否则他不会同意和调查员见面。

请注意，如果调查员选择监视穆的房子，他们可能会看到（困难**侦查**检定）杰克·布雷迪来往此地（**与杰克·布雷迪会面**，第577页）。

与穆贤交谈

假如调查员成功争取到了和老学者交谈的机会，那么守秘人应当要求他们进行**心理学**检定，成功则表示调查员意识到穆先生希望前来咨询者坦诚相待，他对谎言和欺骗没什么耐心。

如果调查员有话直说，穆先生会警告布雷迪的朋友楚民（**新中国**，第576页）。楚民会跟踪调查员，甚至可能会实施绑架，其目的是为了查清调查员是敌是友。

穆先生目前正在翻译铉子七奥书，杰克·布雷迪当下正躲在他家里，因此楚民必须迅速查明调查员效忠哪一方。如果调查员赢得了穆先生的信任（无论是现在，还是在后续的会面中），他会向他们提供不少信息：

- 该教团侍奉一位黑暗女神，他们认为那是某位原始神灵的一个化身，它拥有诸多形象，在全世界受人秘密崇拜。他们称这位女神为肿胀之女，教团也是因此得名。
- 该教团至今依然存在，并在过去几年中发展得非常壮大。
- 只找到了一小部分教团受害者的下落。中国正处于动荡不安的时期，谋杀无辜之人是一件容易不过的事。
- 切断受害者的手臂是该邪教的特征。这种能让受害者流血至死的做法尤其受到他们女神的青睐。

- 穆认为该教团想召唤他们的女神降临地球，并且很快就将进行计划的第一步——毒化或是撕裂天空。
- 在天空被改变之后，那些邪恶之物必须花费一年时间来污染整个世界。届时，群星移位，而人们将称颂黑暗诸神的名讳——图鲁，尼约格萨，犹格-索托斯，阿撒托斯（原文如此）。
- 穆贤会暗示：正确使用古代知识也许能阻止这样可怕的事件。但在调查员和杰克·布雷迪见面前，他不会透露更多信息。

如果穆贤得出结论，认为调查员正在与肿胀之女教团对抗，他会警告他们不要再到他家来，因为这样过于危险。调查员可以在上海邮局的存局候领处给穆贤留下信息，收信人为冯武裴，这样他就能在合适的时候回复消息。

回收铉子七奥书

如果调查员无意中将教团引到穆贤那里，这些人足够解穆贤的专长，因此会做出合理猜测：穆贤可能持有铉子七奥书。结果就是，他们会试图夺回卷轴，而卡尔·斯坦福将领导这次袭击。袭击何时发生，结果如何都由守秘人决定。如果斯坦福得到这份典籍，他会交给何方。后者会把它放到肿胀之女的隐秘神龛里（**见肿胀之女的神龛**，第560页）。随后，斯坦福会离开上海，继续完成神祇交托的其他差事。

如果调查员在拜访穆贤之前已经拜访过林燕玉，并且激起了她的兴趣，那么她的追随者也可能会跟踪调查员。她会派出她的雇员（如果是通俗战役，还会派出她的白猿）来夺回那些书籍。她也可能在调查员拜访她之后得出结论：在上海本地的神秘学者中，确实只有她、何方和穆贤才有能力翻译这部卷轴。

除非穆贤主动告知，否则调查员只有非法闯入穆的家中才能查明他拥有典籍。如果他们确实知道卷轴位置并且想据为己有，那么他们只能选择盗窃。只有当翻译完成，或者得到布雷迪的首肯时，穆才会出让典籍。

不论哪种情况，这间房子在物理层面上都足够坚固、安全。穆的院落被12英尺（3.6米）高的墙围绕着；唯一的入口就是一扇坚固的木门。如果守秘人喜欢，杰克·布雷迪已经为笨拙的入侵者安排了一些致命惊喜：例如一把用琴弦将扳机与门把手相连的12号霰弹枪（4D6伤害），或连接到门把手的汽车电池（1D6伤害）；两者都需要成功的**侦查**检定才能发现。这里也可能有警卫：选择一些坚定行动派成员（**人物与怪物：中国**，第607页），让他们使用手枪。

闯进入穆贤家附带的好处之一就是，调查员必然要直面杰克·布雷迪（**与杰克·布雷迪会面**，第577页），尽管调查员需要做出大量额外解释，才能让布雷迪在这次突袭之后依然和他们站在同一边。

如果卷轴被盗走，并且布雷迪在与之相关的袭击中存活下来，他会尽一切努力找回它。毕竟，没有典籍，他就不能对抗奥布里爵士，也就不能阻止奈亚拉托提普征服世界。





穆贤的房子

0 1 2 3
比例尺单位：码

图例

1 穆的书房
2 起居室
3 内院
4 穆的卧室
5 厨房
6 佣人的房间
7 杰克·布雷迪的房间



12英尺
(3.6米)高墙

新中国

调查员将与这群致力于给中国带来新黎明的人们见面。

- **联系**：急太郎知道这个组织的存在及其聚集地，但不知道其名称（**与急上尉交谈**，第539页）。
- **联系**：穆贤会在回答调查员的询问后警告他们（**与穆贤交谈**，第573页）。
- **联系**：由布雷迪介绍给调查员（**与杰克·布雷迪会面**，第577页）。

作为一个自发形成的地下自卫组织，新中国大约由200名中国青年男女构成：学生，小贩，商店服务员，计日工，记者，警察，底层官员以及教师。他们正在接受训练，以枪械或炸弹暗杀为主要战术，掀起一场针对上海最为腐败群体的风暴。

虽然各方势力有时会诉诸恐怖活动，但正规政治组织的政策和目标并不能通过上述手段实现。这种缺乏计划的行动很容易给组织带来威胁。然而，新中国组织由富裕的激进分子李爽提供资金，因此不需要方案、计划，也无需妥协。新中国的"四个坚定"口号（"坚定学习，坚定信念，坚定实践，坚定行动"）是该组织所能做出的最隐晦的声明。他们会在群众会议谴责任何人、任何事。那些令人厌恶的团体以及个人，将有幸登上那张永远在增加的打击目标名单——而这些敌人注定将要面对最极端的报复。

有些人加入新中国组织是为了宣泄被压抑的精力，但是楚民领导的坚定行动派坚决要使用暴力，其成员不知疲倦地进行武术、小队战术和火器训练，这就是急上尉的探员在中山路仓库中看到的那群人。其它组织也有可能发现此事（取决于守秘人希望事态变得有多复杂）。

每天，1D20+5名坚定行动派男女聚集在仓库中。为了获得实践经验，其中一些人会接受当地黑帮和军阀的雇佣，时间一般在几个月到一年，这让他们早就熟悉了残酷为何物。坚定行动派由一位黄埔军校辍学生和杰克·布雷迪训练，随着其战斗经验日益增长，他们如今更像是一支纪律严明的突击队，而不是一群天真的无政府主义者。

除了大量的步枪，冲锋枪和手枪外，他们还拥有两挺.30机枪，几箱手榴弹，一门60毫米口径迫击炮和足量炮弹，还有要多少就有多少的炸药和起爆装置。所有这些都来自菲律宾黑市里的美国掮客。坚定行动派成员及其武器的数据可以在**人物与怪物：中国**，第607页找到，此外还有那三名仓库警卫的数据。

仓库临近一个铸造厂，它的嘈杂提供了方便的掩护。从外面看起来，仓库四周封有木板，里面空空如也。坚定行动派成员会定期以一两个人的规模，通过配有结实挂锁的后门（通过**锁匠**或者极限STR检定打开挂锁）进入仓库。两名负责值班的派系成员会从仓库旁边的空置房屋的门口盯着仓库入口（成功的**侦查**检定可以注意到他们）；另有两名警卫负责看管内部武器库。仓库从白天直到深夜都有人使用，只在清晨才会有几小时的平静。

结识新中国

调查员可以通过三种方式进入坚定行动派的训练营：

- 如果接到穆贤（**穆先生**，第573页）的通知，楚民会尾随调查员并可能会实施绑架，以便查明调查员是敌是友。
- 破门闯入。
- 在杰克·布雷迪的陪同下进入。

跟踪和绑架

如果被楚民的"新中国战士"（**人物与怪物：中国**，第608页）盯上，调查员可以通过成功的**侦查**检定发现监视者。在恰当的时机，坚定行动派的拥趸，包括楚民会现身而出，（用枪口）"邀请"调查员前往该组织的仓库。如果调查员意图逃跑，请参阅附近的追逐轮速查边栏。如果战斗爆发，战士会试图制服对方而不是杀人；如果有必要的话，楚民可能会喊出"杰克·布雷迪"，试图平息事态并让调查员服从他们。这很可能足以引起调查员的兴趣，让他们选择退让并接受"邀请"。

到达仓库后，楚民会带调查员到办公室谈谈，杰克·布雷迪就在那里等着他们。这次谈话的友好程度很大程度上取决于他们到来的方式。如果调查员能说服楚民和/或布雷迪，让他们相信自己能愿意提供帮助，那么这两人会很乐意分享他们随身携带的航海图和文件中包含的信息（**与杰克·布雷迪会面**，第577页）。

闯入

如果调查员成功闯入并躲过了警卫，那么他们会在该建筑中的两个内部房间之一（武器库旁）里找到一张桌子，其中收纳着武器的货运记录，一份上海口岸的航行图，图上标出了一条前往灰龙岛的航线，还有一张疑似标出了岛上各处的潮汐情况的计划表。有一份文件是历来对该岛的侦查任务的报告集。所有文件都是用上海话军事术语写就，唯一的英文内容是写在一张皱巴巴的白纸上的铅笔字（**卡莱尔文档：中国#7**）。

调查员应该能意识到不久之后新中国将发起一场行动，虽然他们还不知道具体是什么。

守秘人提示：当布雷迪要求楚民以"老法子"联系他时（**卡莱尔文档：中国#7**），这代表楚民每天一早都会去某家特定的茶馆（秋晨茶馆），点上茶和甜蛋糕。如果有消息，就会写在甜蛋糕下面的米纸上；然后他会把消息和其余餐点一起吞下肚，接着着手处理他的事务。如果楚民与调查员联系，他也会在这家茶馆和他们会面。

与杰克·布雷迪会面

调查员将于此发现罗杰·卡莱尔和他忠实助理的命运。

- **联系**：爱德华·加维根给白蝰蛇未写完的信（**卡莱尔文档：英国#13**）。
- **联系**：与林燕玉的会面，确认布雷迪在上海并且盗走了铉子七奥书（**燕子夫人**，第568页）。
- **联系**：与蔡美玲交谈可能会得知布雷迪的藏身之处（**通往天堂的七扇门**，第564页）。
- **联系**：上海差报上的文章，讲述了暗杀布雷迪失败的事（**卡莱尔文档：中国#1-3**）。
- **联系**：监视穆贤的房子（**穆先生**，第573页，以及下文）。

杰克·布雷迪住在穆贤家（中国 地图#5）的一间秘密房间里。他很少离开他的藏身处，但有时会去拜访坚定行动派的仓库总部（新中国，第576页）——这是他最近一阵子经常做的事情。只有退休学者穆贤才知道布雷迪住在这间秘密房间，等待着合适的时机到来。

追逐轮速查

楚民

CON	90
DEX	80
MOV	9

技能

攀爬 70%，跳跃 65%，聆听 75%，侦查 65%，潜行 75%

坚定行动派成员平均数据

CON	60
DEX	65
MOV	8

技能

攀爬 55%，跳跃 55%，聆听 70%，侦查 55%，潜行 65%。

卡莱尔文档：中国#7

我的朋友楚民，
为了完成工作我必须避一下风头，
准备好你的人——
我会用老法子联系你.
杰克

如果调查员决定监视穆的房子，一次成功的困难的**侦查**检定会让他们发现布雷迪偷偷摸摸地进出。如果他们设法跟踪布雷迪并且没被他发现（需要成功的困难**潜行**检定），那么他们会跟踪他前往某些地点：坚定行动派的仓库，秋晨茶馆或者调查员他们自己的住所！

如果布雷迪发现调查员，这会导致追逐或者战斗，取决于布雷迪是否知道他们是谁，以及他们隶属于谁。如果布雷迪没有注意到调查员，那么除非调查员在他外出时主动接近，否则布雷迪会在确信调查员和他站在同一阵线时现身。这可能是通过楚民和他的自由斗士的"邀请"（跟踪和绑架，第576页）；或者布雷迪只是单纯在某个早上或下午，出现在调查员住宿的宾馆或饭店里：他已经领教过在夜晚偷偷外出有多么危险。

虽然布雷迪没有发疯，但他的举止会显得（情有可原的）有些偏执。他会花很多时间讲述他的故事，不论双方是在合适的地点会面了，还是因为地点不佳或者需要再次碰面而安排了进一步的联系方式。布雷迪所说具体内容见**卡莱尔文档：中国#8**。然后他会试图融入人群——对于一位身处上海的前海军陆战队员来说，这并非易事，布雷迪做了一些伪装，但如果调查员正被人监视，守秘人应该为布雷迪进行一次**潜行**检定。如果检定失败，并且对方知道布雷迪是谁，那么他就被（何方或林燕玉的人，或者两方同时）发现了。

守秘人提示：用对话的方式改编**卡莱尔文档：中国#8**的内容，之后再将展示材料提供给玩家作为参考。

与杰克·布雷迪交谈

布雷迪的陈述应该能解答调查员的大多数问题，也能帮他们确定当下的行动方向。在玩家听过并阅读过布雷迪的陈述后，守秘人应该准备好扩展信息，用其他必要的细节来扩充这段描述。这可能包括各个伟大仪式地点的位置：例如西澳大利亚的伟大种族之城、肯尼亚的黑风山、以及灰龙岛，具体取决于玩家按照什么顺序探寻杰克逊·埃利亚斯的线索。当然，布雷迪想知道调查员之前的遭遇、他们如何卷入此事、以及他们计划怎样行动。

守秘人提示：如果调查员在战役早期来到中国，那么使用布雷迪引导他们，适当地调整他的陈述。他将帮助处理灰龙岛和奥布里·彭赫爵士的事情，但在此之后，布雷迪追随调查员（或者作为替补调查员）还是留在中国，取决于守秘人。

千面之神

当布雷迪讲完他的故事之后，他会告诉调查员，奈亚拉托提普的崇拜者遍布全球，涉及所有的社会阶层和种族（调查员可能已经清楚这一点，取决于他们追随杰克逊·埃利亚斯的足迹有多久）。他知道黑法老兄弟会，肿胀之女教团，沙蝠教派，当然也包括血舌教，此外在印度、日本、南美、波利尼西亚也有奈亚拉托提普的邪教。布雷迪也能想起那些人的名字：奥马尔·沙克提、爱德华·加维根、扎赫拉·沙菲克、何方和坦·考尔。

布雷迪曾经希望杰克逊·埃利亚斯能够发掘出更多有关奈亚拉托提普邪教的信息，因为他知道自己并不是一名学者。如果有调查员是记者或作家，他会敦促这位调查员去传播这个故事。

作战计划

如果调查员给布雷迪留下了深刻印象，无论是通过他们对事态的清晰了解，还是通过他们处理事件的出众能力；他都会详细解释他和新中国坚定行动派针对灰龙岛的武装袭击（**新中国突击部队**，第586页），并会邀请他们加入这次远征。如果他们同意的话，布雷迪会建议调查员找个安全的地方等待消息；当时机成熟时，会有人联系他们。时间紧迫，如果无法及时阻止，罗杰的那些疯子朋友计划好的惨剧就要上演了。

"开眼"的真正方式

如果他们进一步询问布雷迪关于光与暗之眼的事情，或告知他甚至向他展示在金字塔上掉下的那一半（**瓦西塔的努里**，第320页，埃及），布雷迪会解释说这两块碎片只能当成一对精致的书挡，因为它们无法重新拼合形成一块有效的封印了。根据他和穆贤的研究来看，封印一旦遭到破坏就会失去作用，必须从头开始制造一个新的封印。只有他从林燕玉那里偷到的铉子七奥书，才能帮助他们制造新的封印（见边栏，**解读铉子七奥书**）。

关于光与暗之眼

一旦他们获得铉子七奥书给出的描述（**卡莱尔文档：中国#9**）并从中学到了必要的法术，调查员可能会去尝试封印影响伟大之门的某个三角形顶点。玩家必须精准地遵循这段经文行事，而守秘人应当严格但公正地决定封印结果（**光与暗之眼**，第634页，**附录B：法术**）。

创造光与暗之眼

如该法术描述中所述，该造物的整个制作过程所需的血液量不超过几盎司。冷血但无能的调查员如果为了创造封印而杀死几十人去拯救剩余的人，最终可能会遭到拘捕，并受到人类社会的相应刑罚。

调查员应当知道，当符号的瞳孔位置开始发光时，就代表"眼"已经激活。一旦激活，"眼"就会隐没在蚀刻、凿刻或以其他方式刻制着符号的物质之中，并且无法被物理手段或者寻常的魔法手段驱除。

打破封印

如果能够确认封印的位置，奈亚拉托提普就可以教会它的人类仆从如何打破这些封印。但是，迄今为止的各个邪教并没有探测封印的方法。

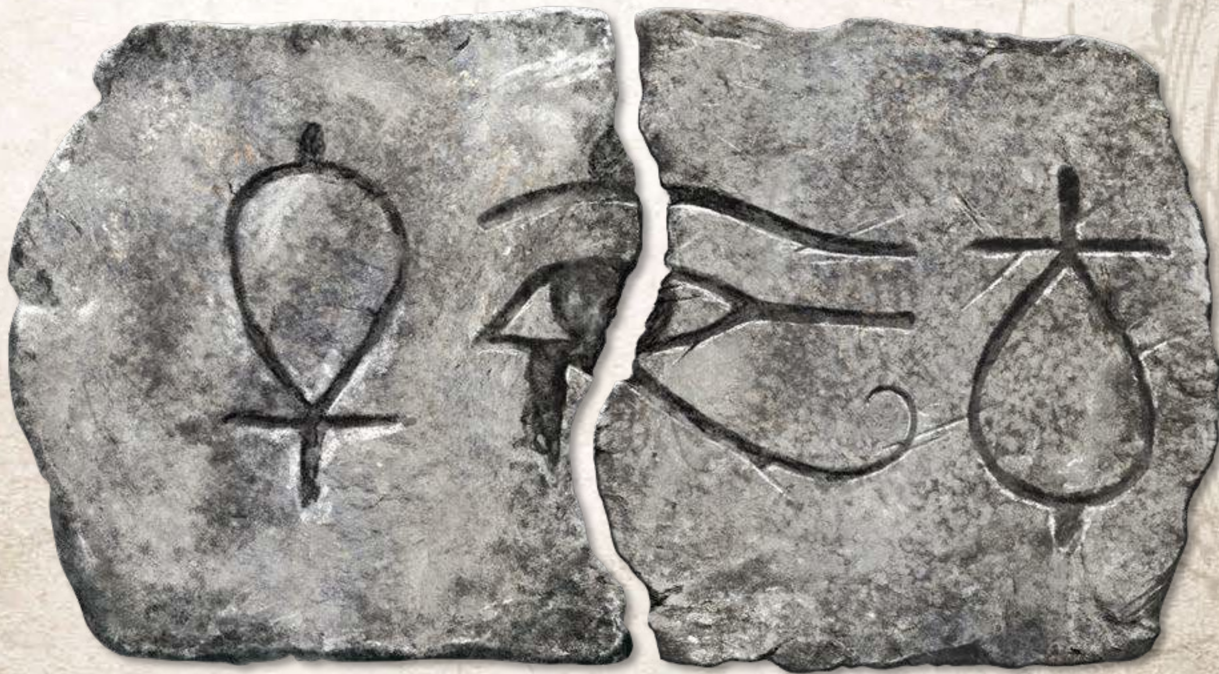
如果肿胀之女教团获得并学会使用铉子七奥书，他们会得到一种法术，时空门搜寻术（克苏鲁的呼唤规则书，第256页），如此就可以用视觉去辨别准确的位置——过程非常简单。但是目前，邪神的无知信徒必须亲自前往可疑区域，在他反被封印干掉之前找到并摧毁封印——正如罗杰·卡莱尔被派往埃及一样。然而，没人知道有多少这样的封印仍然存在，是谁创造了它们，以及它们位于何处。

解读铉子七奥书

从调查员与布雷迪见面开始，穆贤需要1D8+4天来完成铉子七奥书的必要翻译，前提是没人在完成前偷走这本书。

如果其中一名调查员具有语言技能（70%以上）（任何种类的汉语，因为所有方言都使用同样的书面语言），他们也许可以协助翻译工作。技能检定成功可将翻译时间缩减到1D4+4天。

一旦完成翻译，请查阅**卡莱尔文档：中国#9**，以及**光与暗之眼**，第634页，附录B：法术。



光与暗之眼

布雷迪和蔡美玲

如果调查员把蔡美玲失踪的事情告诉布雷迪（假设他们还没有找到并救出她），布雷迪马上便会气愤地得出结论：一定是何方把她绑架了，并且他有责任去突袭何方的豪宅，把她救出来。这样武断的行为很可能会威胁到针对灰龙岛的突袭计划，并且不论成败，他都会引来警方或者肿胀之女教团。

楚民会生气地拒绝支持过早对何方发起袭击，而布雷迪会乞求调查员帮助他。如果调查员拒绝，布雷迪会独自采取行动，从此再也不会出现。如果调查员能和坚定行动派仔细商谈，让楚民明白调查员清楚他们需要做什么（需要成功的**话术**或者**说服**检定），那么针对灰龙岛的武装突袭仍有可能继续。

未能见到布雷迪

如果调查员因为种种原因从来没见到过杰克·布雷迪，例如教团某天趁他不备抓走并杀害了他，或者他对调查员的信任不足以将他引出藏身处，守秘人有以下几种选择：

如果穆贤信任调查员，他会在完成翻译后把译文交给调查员（或者，如果调查员查清了典籍下落，也可以偷走译文）。另一种可能是，肿胀之女教团或林燕玉的手下找上了穆贤——不论是因为调查员的行动的后果，还是他们推理得知——并在他完成翻译前把铉子七奥书夺走。这可能会导致调查员试图从经书的新主人手上偷走它——如果调查员在肯尼亚和**老邦达日**（第421页）聊过，那么他们就应该知道典籍中记载的法术有多么重要和有用，尤其是那个能创造新的光与暗之眼的法术。

根据调查员的发现，他们也可能会决定单独采取行动来对抗教团，包括自行组织对灰龙岛的突袭。如果守秘人觉得他们的袭击需要援助，那么可以在布雷迪（不幸）死去后，将楚民（**新中国**，第576页）和调查员联系到一起。



“我就是杰克·布雷迪，我听说你们一直在找我。我刚好有那么一点时间，而你们有一些问题。如果大家想的都一样，我就来讲讲我的故事，有什么问题等我讲完再提。”

“根据我目前了解的情况，我们都深陷麻烦之中。知道的越多，就越发恐惧。我把这些话一股脑说给埃利亚斯，就是你们知道的那位杰克逊·埃利亚斯听——我认为人们会读他的书，会去着手对付这个教派。很抱歉他最后那样惨死——你们是他的朋友？那时我也是知无不言，并且给过他警告。我也要警告你们，这个邪教下手毫不留情。也许像你们这样的傻子已经领教过这一点了。”（他笑出了声）

“嗯，从一开始，我就知道罗杰的那个小巫婆是个麻烦。她很强，把他玩弄于股掌之间。他一定也知道她是个麻烦，因为他见她越多，就会做越多疯狂的梦。我认为他想去埃及的想法很好，那将是她的末日，一切会恢复正常。我喜欢这个小伙子，我欠他很多。”

“有一段时间，一切都很正常，似乎这件事很容易解决。去伦敦的旅途很有趣，但我们一到那里，罗杰几乎每一分钟都和奥布里爵士一起散步，仔细研究沃伦·贝萨特从埃及的纳贾尔那里弄来的一些垃圾。比如有一个黑色的头和肩的雕像，他会盯着看几个小时。还有一张地图，他会研究，研究，就像正常的男人会盯着一个美丽的夫人一样。是的，聚会和观光旅行依然存在，但主旋律是那张地图。”

“我们到达开罗之后，罗杰又开始梦到那个神，还有诸如此类的梦。但他现在不酗酒了，那个女孩也不在身边，然而罗杰邀请来的那些绅士们开始表现得比他还要古怪了，所以我对自己说，‘有麻烦要来了。’此后他的情况更加糟糕了。他开始告诉我，只要他摧毁了眼睛，打开通路，我们就能亲眼见到神明。”

“那个老厉害的休斯顿可以说服罗杰放弃这个疯狂的想法，但他并没有。当我们到达达舒尔时，罗杰就偷偷溜出来去爬红色金字塔。你们有人爬过金字塔吗？你知道金字塔有多陡峭吗！但是罗杰他敏捷的像个猴子。他一开始往上爬，就没有回头，也毫无停顿。我知道这个可怜的家伙绝对是疯了。但我还是一路跟着他。”（他又笑了）“我也疯了。”

“在红色金字塔大约三分之二高的地方，我爬上了一块巨大的岩石，这块岩石有点像某个愚蠢的孩子通过堆砌一百万个巨大的砖块而搭出来的东西。金字塔的建造者用光滑的石头填补了所有的缝隙，但后来人们从金字塔底部偷走了一块漂亮的石头——顶上的东西太难拿走了，他们够不到。好吧，罗杰也爬上了这个地方。而我被落在后面，我眼睛都快被惊得掉下来了，因为就连我自己都很难找到抓手的地方，不让自己从这该死的金字塔上掉下来。”



“金字塔的顶端有一小块平地。当罗杰到达塔顶时，他穿上了一件长袍，开始发出奇怪的声音，就好像变成了另一个人似的。接着，那里发生了一场可怕的爆炸，伴随着各种奇异的回声和尖叫，还有一道巨大的红色闪光。嗯，我在那里趴了一分钟，直到确认周边安全，可以起来了。他看着我说：‘那只眼睛没了，杰克。现在我们可以成为神了。’”

“哦，那是罗杰的原话，你知道，但他旁边的石头裂开了一大块，看上去好像刚刚掉下来不久。当我第二天回去的时候，那块地方已经被填满了，就好像金字塔已经自行修复了一样。但在金字塔底部附近，我发现了原本可能是从那块石头上掉下来的一部分，它上面有这个标志。”（布雷迪画了一个神秘的标志——即本展示材料右上角的浅灰色标志）

“我拿起了它，尽管当时我并不知道那是什么。但现在我知道了——它强大的魔法能让邪恶的东西离我们远远的，罗杰故意破坏了它的力量。那个东西还在我这，如果你想要的话。”

“两天后，整个团队——彭赫、罗杰、休斯顿和帕蒂——除了我，都在曲折金字塔里消失不见了。一些不怕死的跑进去找他们，很快又尖叫着出来，说金字塔把他们吃掉了！哇哦！哇哦！哇哦！是的，工人们四散奔逃，整个挖掘场被清空了。五分钟后，那里只剩下了我一个人。我走进了金字塔，果然，里面谁都没有。我很担心他们。”

“但是一段时间过后，那些失踪的人又都从金字塔里出来了。罗杰说他们去了埃及，去了真正的埃及。他还说这是他做过的最明智的事。彭赫看上去老了五岁。帕蒂和休斯顿似乎都跟变了个人似的。没有人愿意解释他们到哪儿去了，也没有人在意，从那天起，我们很难雇到工人。”

“在那之后，当我晚上醒来时，其他人会说一些我从未听过的令人毛骨悚然的怪话。一天晚上，罗杰说他要让我看看他们掌握到的力量。我们和一群阿拉伯人进入沙漠。每个人都嘶吼着诡异的歌词和曲调，彭赫敲着我们从纳贾尔那里得到的鼓。”

“当那些生物从地里钻出来猎捕阿拉伯人时，罗杰他们开始狂笑起来。在他们所谓的真正狂欢开始前，我偷偷溜了。第二天，罗杰找到了我，他警告我最好改变态度。我欠他的，所以我不会抛弃他，但从那以后，我开始思考我们的退路。”

“之后我们去了肯尼亚，罗杰在旅途中告诉了我一些情况。他说，他们见到了一位真神，他将统治世界，我们将与这位神共同统治世界，因为我们是神的选民。神选择了我们来为他的归来领路。我的所见所闻让我知道他们是认真的。每一周，彭赫都显得更年轻，更有活力。但帕蒂却病得很厉害。”

“我们打算离开内罗毕，去山里的某个地方，那里没有河流，没有铁路，没有电报，没有警察，也没有看上去友好的人。我估计老杰克·布雷迪在那里活不了多久，所以我做了一些安排。在内罗毕的最后一个晚上，我给罗杰下了药，带走了他，还偷走了钱箱（反正那都是罗杰的钱），接着我们登上了一辆前往蒙巴萨的临时货运火车。”

“后来我在报纸上看到我做出了正确的选择，报纸上说大家都死了，包括罗杰在内。我想，毕竟就现在的情况而言，人们这么猜测总比告诉他们真相要好。”

“不管怎么说，我的旅程进行得很顺利，毕竟我当时身怀巨款，也没怎么多想。当我们到达蒙巴萨时，我们在堤道前面下了车，有一个渔夫愿意送我们去桑给巴尔，只要几美元。我们从那里搭乘一艘沿海商船到德班，在德班我们染了头发，买了几件像样的衣服，然后驶向珀斯。”

“在去蒙巴萨的路上，罗杰睡了一会儿，但在他醒来后就像换了一个人似的。我想，远离了那些人的影响，他又变回了原来的自己。我告诉他我们遇到了很多麻烦，我们需要躲起来，并提醒他阿拉伯人在埃及被杀的事情，还有关于神的事情，他虽然记得很清楚，却不知为何认为这些事情似乎并不重要。但他明白当下的形势。然而过了一个星期左右，他的噩梦开始了，他又开始发疯了。他开始意识到自己所做的那些事情。”

“我在海军陆战队服役的时候就在上海待过，我在这里有很多朋友。我们的船驶进香港时，罗杰已不能再往前走了。他开始对着影子和一切会动的东西尖叫。所以我把他送进了疗养院，我不得不花光剩下的大部分钱来安顿他。然后我去了上海，我以为除了罗杰，我再也见不到那个该死的探险队的任何成员了。”

“我是这么想的，直到我透过望远镜看到了一艘游艇，看见奥布里·彭赫爵士正在黑暗女士号的甲板上意气风发。”

此种奇妙之“眼”必须刻入一种异常坚硬的天然材料之中。如果所有的邪恶存在都已被驱散，那么“眼”的无叵光亮会照透所有污迹。

吟唱咒语之人必须能想象出旧印之馈赠的形象。

在封锁黑暗神祇的诸多符印中，最为强大的一种便是光与暗之眼。

眼应当被刻入邻近作祟邪物之高处，距之不应超过三十里。但凡符印尚存，眼即能驱除邪祟。制眼需选在满月未升之午后，每处眼皆需融入当地之文化精髓，是以世上并无全然一致之二眼。

明月当空之际，须以无辜者之血充填眼之瞳孔，每逢鼓声便如此反复，直至月落。初次滴血之时，当吟诵“萨玛，萨玛，忒啃，萨玛，”，直至月落。当月亮再次升起之时，眼会张开，起到封印和守护之作用。召集良善之人来行使这古老智慧，盖因人手不足定将导致失败。

奇异之眼无法刻制在邪恶之物潜藏之处。只有未受腐蚀之眼，方能守护一方。必须以新鲜血液浇灌眼瞳。凡吟唱咒语者皆须痛恨邪恶。

*注：中国用“里”作为里程单位，一里大约相当于三分之一英里。

灰龙岛

这座弥漫着不祥之兆的珊瑚环礁便是邪教的老巢，它对伟大之门的开启起着至关重要的作用。调查员能否挫败奈亚拉托提普，在其仆从的怒火中幸存下来呢？

- **联系**：罗伯特·休斯顿的《现实之神》（**卡莱尔文档：澳大利亚#5**）。
- **联系**：拜访林燕玉（**与林燕玉交谈**，第572页）。
- **联系**：何方办公室的文件（**何方的办公室**，第554页）。
- **联系**：追踪丰饶女神号或黑暗女士号到达岛上（**目的地：白蝰蛇的老巢**，p585）。
- **联系**：坚定行动派总部仓库中的海图和计划表（**新中国**，第576页）。
- **联系**：拜访杰克·布雷迪（**与杰克·布雷迪会面**，第577页）。

灰龙岛位于上海东南480公里处，在大多数海图上仅仅是一块珊瑚礁。事实上，它是一座休眠火山，其主要部分的火山锥已经沉寂了很长时间，被侵蚀成一个环绕着广阔泻湖的圆形礁石。相应地，泻湖围绕着一个相对低矮的小火山锥，旁边相邻的还有一个平坦的岛屿，上面有一座小村庄。

只有英国和日本的海图正确标记了这个环礁。它们还将整个岛屿附近的地区标记为"危险水域"。没有哪个国家愿意费心在这样一个毫无价值的地方宣称主权。当然，奥布里爵士好好利用着它的"无价值"，将灰龙岛作为他的火箭建造工厂。他计划在1926年1月撕裂天空。

目的地：白蝰蛇的老巢

调查员主要有两种方式到达灰龙岛。

- 潜入黑暗女士号：需要成功的**潜行**检定（为了避免在航行期间惊动船员），调查员就可以偷偷上船潜入岛上，奥布里爵士的船舱是这种敢于冒险者理想的藏身之所（**黑暗女士号**，第565页）。
- 跟踪游艇：调查员可以单独行动，或者和杰克·布雷迪以及他的坚定行动派朋友一起踪黑暗女士号。除



非事先预防（夜间航行或等待海雾升起），否则朱勒斯·萨沃德成功通过**侦查**检定就会发现调查员的船只。调查员也可能不去跟踪黑暗女士号，而是跟踪何方的游艇丰饶女神号来到岛上。

如果任何一艘船的船长发现有人尾随，他们会用电台汇报给奥布里爵士并让他决定该怎么做。就像他们过去对许多人的所作的那样，白蝰蛇可能会施展忘却之波法术攻击船只，或者指示萨沃德这样做。或者奥布里爵士也可能会允许船只登陆，准备一场"欢迎派对"招待他们。

如果施展了忘却之波，调查员需要进行成功的DEX和STR组合检定，从而快速做出反应，抓住某些物体以免被海浪卷入水中。如果他们被冲进大海，就需要通过成功的**游泳**检定让头部保持在水面之上，否则调查员就会开始溺水（克苏鲁的呼唤规则书，第124页），直到被船员救起。一个成功的**幸运**检定可能会让他们发现附近有一块残骸或漂浮着的救生圈。除非被其他船只发现，否则调查员就只能随波逐流或者游回岸上——为了方便起见，守秘人可以让他们被海水冲上灰龙岛。

新中国突击部队

如果杰克·布雷迪和楚民对灰龙岛发动攻击的计划没出意外，那么理想情况下，在一个平静，乌云密布，潮水高涨的夜晚，当何方的游艇上岛之后战斗便会打响——这是岛上即将开始某种仪式的一个明确迹象。

根据穆贤对邪教的研究，几乎没有邪教徒会在仪式进行期间或者结束之后还保持警惕。此时就是让调查员渗透到岛上破坏奥布里爵士计划的理想时机。

如果岛上的邪教徒数量明显增加（比如，在举行开启仪式的情况下；**"开天"之日的特殊仪式**，第596页），楚民和布雷迪会试图与任何能够提供可靠战士的人交涉。布雷迪会毫不犹豫地许以铉子七奥书向林燕玉换取援助，如果他知道急太郎（**醉酒的领班**，第539页），他会把岛上的军事情报向日本上尉全盘托出。如果守秘人愿意，那么急太郎在信任布雷迪和楚民的情况下能提供相当大的帮助。

可能发生的情景

根据调查员到达岛上的方式（和时间），以及他们与布雷迪和楚民的关系，这次突袭有许多种发展情况。下面描述其中一种。尽管其他情况也可能发生。

坚定行动派成员的侦查报告显示，邪教徒数量在不断增加——如此多的邪教徒使得他们无法对岛上的情况进行彻底调查。这种情况也可以通过其他方式展现，例如调查员观察到离开上海的船只数量突然增加，或者从关系良好的港务长或码头工人那里得到线索。

有如此多的人在岛上，那些侦查员上岛之后只能心惊胆战地躲在灌木丛里，几分钟后就匆忙离开。然而，他们抓到几个岛民，通过审讯得知一台巨大的机械就在火山内部，它很快就会起飞。

楚民和布雷迪决定派出几支独立的突击小队。他们的任务是寻找并摧毁奥布里爵士和他的火箭。动用武器只能作为不得已的手段。穆贤不快但坦率地表示：对于巫师召唤出的那些怪物来说，枪炮并没有多大用处。"要静如猛虎，动如脱兔"，他说。

楚民和布雷迪会各自带领六名队员。调查员也可以组建自己的突击小队，他们也许会与神射手或武术家同行来提升战斗力——在通俗游戏中，每支队伍的人数加倍，或者小队的数量加倍。如果需要，还会有更多人待命。

进入泻湖

通常来访的船只会停泊在村庄旁摇摇晃晃的码头上。码头由简单的木制结构建成，足以让吃水深度12英尺（3.6米）的船只在退潮时停泊。

大约20个混种深潜者居住在村庄里（通俗游戏中会有50个），其中几个盯着礁石旁的海峡，以防入侵者靠近。奥布里爵士会在十分钟之内接到有入侵者的报告——这是一个深潜者从隐蔽的瞭望站游到火山锥内的肿胀之女密室所花费的时间。如地图所示，密室还有一个陆地入口。

岛上到处都是灰烬和砂砾，生长不良的棕榈树和沙蟹是这里的主要生物。岛上有十几个活跃蒸汽喷口，那些不熟悉火山地形的人可能会误以为是起火了。岛上顶部的火山锥高约500英尺（150米）。

通俗调整：沙蟹的袭击！

沙蟹，也称为鼹鼠蟹，通常体型很小，也对人类没什么攻击性。但在通俗游戏中，灰龙岛的沙蟹受到了岛上神话力量的密切影响，长到了12英尺（30厘米）长。

变异的沙蟹因其习惯于潜伏在沙子地下埋伏穿过海滩的人而闻名，他们从沙子下面的巢穴中突然现身（如果没有通过侦查检定，则会被突袭）。他们不像其他螃蟹一样习惯用钳子钳住物体；取而代之的是尖锐的尖刺，更适合用来挖掘（以及割伤和刺穿猎物）数据详见人物与怪物：中国，第612页。

村庄

树丛间挤着十几间茅草屋顶的棕榈小屋，它们足够深入岛屿，远离那些麻烦的沙蟹。这里没有商店、无线电、枪支或其他有用的装备。在许多小屋中有着象征肿胀之女的小雕像，也有很多村民佩戴着带有教团标志的徽章和腰带。其中一间小屋里还存放了数十件多余的黄黑色丝绸祭袍，用于给邪教访客穿戴。

瞭望站

一间35英尺（10.5米）小树屋建在三棵茂密的棕榈树之间。它经过了妥善伪装，发现它需要困难难度的**侦查**检定。

常规难度的**侦查**检定可以发现六根钢索将瞭望站所在的树木固定在地上；这样做有助于使其在下午的大风中保持稳定，瞭望站只是一个简易建筑——除了双筒望远镜之外没有其他的观测装置；除信使之外，也没有任何通讯装置。

深潜者栖息地

一小群深潜者位于靠近火山锥的水下入口深处。它们可以在1D4+1分钟内浮上水面，响应瞭望站的召唤。如果调查员试图在晚上乘船潜入，一个在外游泳的深潜者通过成功的困难**侦查**检定就会发现他们。

通往火山的道路

如果调查员想从村庄之外的方向攀登火山，他们会发现上山的路十分陡峭，但并非无法通过，需要半个小时才能成功翻越。守秘人可能会在到达山顶前要求进行一个**攀爬**检定，来反映复杂棘手的地形。山顶没有任何东西，在火山锥的顶部截面只有一个锯齿状的喷气孔，每隔几小时就会喷出蒸汽。

一条明显的小路从村庄蜿蜒而上，通往火山锥侧面约150英尺（46米）高的一个洞穴。洞穴入口画着教团的标志，以及流涎的尖牙和缠绕的触手，还有其他另疯狂之人感到愉悦的符号。扭曲的石阶向下延伸200英尺（61米），通向火山锥的中心。有时，硫磺泉或喷出有毒气体喷口会喷出云雾腐蚀道路。从这里经过的调查员会在数小时内浑身沾满恶臭。

在举行仪式当晚，村民和少数陆地访客们点燃火把，吟诵着进入洞口。如果调查员在上海或村庄里获得了教徒的祭袍，那么他们可以将其穿在身上伪装自己，参加游行。

进入火山的心脏地带

地图上标有"上"的箭头代表肿胀之女的密室。洞口有一列台阶直通奥布里爵士的老巢。通道中刻画着巨大而又畸形的章鱼般的怪物；以及面目狰狞，外表像鱼一般的人形生物，手中持着一把三叉戟；还有一团肮脏发泡的物体，上面长满了跳动的附肢。尽管雕饰的工艺粗糙，但曾有过类似恐怖经历的调查员会辨认出这些雕刻分别是克苏鲁的星之眷族、深潜者和修格斯。

肿胀之女的密室

这个房间位于楼梯尽头。肿胀之女的神龛和奥布里爵士为了开启伟大之门而建造的装置都在此处。这间洞穴是一个150英尺（46米）高的圆柱体空间。是火山中喷出的物质从火山锥顶流回底部的岩浆池时留下的空洞。

黏糊糊的真菌爬满了墙壁和天花板，它们看起来就好像散发着强烈的橙色光芒一般。但实际上，那是密室中央的岩浆坑散发出的致命光芒反射在墙壁上所致。

调查员进入房间时，他们的目光会被一颗形似子弹

的闪亮金属物体所吸引，它悬挂在岩浆坑上方的坚固的大梁上大约23米高的地方。这颗巨大的弹头形物体周围环绕着高度各异的升降机和平台，上面有六名邪教徒正在测试电路、维修机械、连接电线并进行焊接。房间的地面上，戴着黑色无檐帽的工人和怪异的鱼状人形生物正匆忙地到处走动，其中一些在黑色的水池和岩浆坑之间来回穿梭。在巨大的弹头形物体另一侧可以看到一池海水。密室后方的远处有一座巨大的雕像（9米高）。奇怪的是，调查员只能看到雕像的背面，因为它似乎背对着房间。整个场景的氛围令人窒息而又恐惧：触发**理智**检定（1/1D6理智损失）。

室内的辐射

从岩浆坑散发出的奇异能量渗透进肿胀之女的密室里。这里的岩浆是一种作用不明的神话物质，如果守秘人愿意，岩浆中的辐射会对暴露在室内一段时间的人造成一定的健康影响。但要记住，奥布里爵士已经在这里工作多年，他的身体状况仍然健康。（当然，也许奈亚拉托提普保护着他。）

如果守秘人希望在游戏中体现辐射，可以尝试以下方式：持续暴露在在岩浆坑附近一天后，该角色需要进行一次CON检定。如果失败，他会在1D4周后开始出现轻微头痛，生病，身体组织退化（皮疹，血细胞指数降低）。这里的辐射强度虽然不大，如果持续暴露很长一段时间，也（终究）是致命的。尽管住院或休息可以延长生命，但是达到这个临界点后，没有任何治疗手段可以治愈受害者。当暴露在辐射中的症状开始发作，所有受害者的STR，DEX，CON和与体能相关的技能检定都会承受一枚惩罚骰。如果没有进一步暴露，症状会在1D6周后消退。但第二次的整日暴露意味着症状会在1D8周后消退，第三次则要1D10周，以此类推。

如果受害者遭受一年或更长时间的辐射影响，那么他们也会开始损失STR和CON，就像暴露在陨石附近一样（**燃烧室中的致命物质**，第566页）。希望这种慢性辐射中毒不会影响调查员。但如果守秘人在游戏中加入这种辐射的效果，那么奥布里爵士手下的一半劳力都会受到辐射的早期效果影响，他们的所有检定都会承受一枚惩罚骰。

通俗调整：辐射

在通俗游戏中，深度辐射中毒的影响应该要比皮疹和疲劳更具戏剧性：化脓性皮肤癌和其他溃烂的皮疹，血肉融化，长出肉芽般的附肢，毛发完全脱落，骨骼和软骨暴露在外，等等；不仅如此，英雄们遭遇的至少半数深潜者都发生了变异。它们不再使用通常的三叉戟，而是自豪地挥舞着巨大的蟹爪。

奥布里爵士的火箭

火箭的外星金属闪耀着调查员从未见过的各种油腻色彩，奥布里爵士还在船体上加了些小巧时尚的装饰艺术图案。这艘怪异的船体上的鳍状舵片也显得有些异想天开，火箭的前端部分目前还无法安装在船身上，尽管不熟悉火箭科学的人不太可能了解到这一点。

十几条一英寸粗的管道从火箭底部延伸进岩浆坑深处10英尺（3米）。它们炽热的光芒就像荧光灯泡一样，但却有着炫目的亮度；所有的工人都戴着护目镜，以保护他们的眼睛免受这种光线的伤害。这种管道是来自异世界的设备，它们从岩浆坑中汲取能量并存储起来。等到时机正确，它们将作为燃料驱使奥布里爵士的火箭穿越东南亚飞往印度洋，为腐蚀世界的亘古邪恶意开辟道路。

十几个衣衫褴褛的人类奴隶被两个带着三叉戟的深潜者（通俗游戏中是四个，其中两个拥有突变的蟹钳来代替武器）监管着。他们携带着装满了恶臭的黏性物质的桶，步履蹒跚地从沸腾冒泡的池子处走来，将其倒入岩浆坑。一个成功的**侦查**检定会发现奴隶们戴着一顶泛着黑色油光的无檐帽。

另一只个头比同伴大得多的深潜者似乎在挥舞着手臂，就好像在指挥交通一样。这只深潜者头目是修格斯驱使者，或者说是修格斯祭司，在深潜者社会中有很重要的地位。驱使者用它蹼状的爪子举起一团颤抖着的灰色的泡沫团，指着水池和岩浆坑来回比划着手势，嘴里

念叨着可疑的咒语（详见边栏**修格斯驱使者**，第591页）。

零件与库存

这里有成堆的工具、包装箱、原材料以及许多安装着奇怪的喷嘴和线束的雪茄形状的罐子。在火箭上从事作业的邪教徒背负着这种7公斤重的装置。这种雪茄形状的罐子是焊接设备，它发出伴随着嘶嘶声的猩红色的光束能够熔化金属表面，装置的电池可连续全功率运转1D4+8个小时。

尽管它喷出的火焰只有1.5米远，但在这个范围内，这种装置称得上是强大的武器。它在全功率下能造成2D10的伤害，在半功率下能造成1D10的伤害。尽管这种装置的工作原理对于人类科学来说完全未知，但通过成功的INT检定就能够操作。如果检定成功，调查员将获得战斗技能，射击（异星焊接设备）。基础技能值为10%。这些设备在调查员可使用的时间范围内无需充电或更换电池。

水池

房间内有两个水池：一个水面波澜不惊，另一个则翻滚着气泡。平静的水池形成了通往大海的出水口，深潜者通过这里从泻湖的栖息地进入洞穴。而另一边的冒泡水池就并非如此简单了。倾斜的台阶通向那深不见底令人不安的池水中。戴着怪异头饰的人类奴隶收集着池中的黏液将其倒入岩浆坑里，产生出奇怪的能量波动，使岩浆迸发出致命的光线。修格斯驱使者利用这些头戴装置操控着那些奴隶。实际上，这些头饰就是栖息在冒泡水池中的修格斯身体的一部分。

守秘人提示：守秘人没必要透露工人头上的团状物是修格斯的一部分，除非调查员认为他们准备得当，足以对付修格斯。否则，如果调查员被发现，修格斯驱使者会命令被控制的奴隶发动攻击（见**受驱使者操控的奴隶**，第612页，人物与怪物：中国）。



通俗调整：修格斯

在通俗战役中，修格斯驱使者的行动会略有不同。如果发现英雄，深潜者祭司会召回奴隶们身上的修格斯团状物，奴隶则都痛苦地尖叫着跌倒在地疯狂抽搐，不久后就死去。目击者应进行理智检定（0/1D3理智损失）。这些黑色黏糊糊的斑点迅速掠过地板，重新组合成一只修格斯，在驱使者的操控下攻击英雄（见下文，修格斯驱使者）。

牢笼

不幸被教团绑架的受害者在这里等待着死亡——要么作为肿胀之女的祭品，要么转化为修格斯驱使者的奴隶。这个牢笼随时容纳着十几个人，主要是过于靠近岛屿，受到惊吓的渔民和水手。甚至可能有一些新中国成员，这取决于他们的侦查任务进行得如何（**可能发生的情景**，第586页）。被俘虏的调查员也会关押在这里。

笼子的岩石天花板高8英尺（2.5米）。间距1英寸（2.5厘米）的结实钢筋阻隔了牢笼的前部，笼门被一把磁力锁牢牢锁住，只有奥布里爵士才有钥匙。牢门可以通过极限STR**检定**砸开或者通过困难**开锁**检定撬开。

由于囚犯可以透过牢笼的围栏看见密室中发生的事情，因此大多数囚犯可能由于目睹恐怖的场景（如果他们已经在这里待了一段时间）而陷入了疯狂。他们可能不明智地大声喊叫，甚至会试图杀死来营救他们的调查员。

雕像

肿胀之女的雕像背对房间中央，将它恶意的目光投向墙壁。尽管景象已经令人恐惧，但它身上伸出的触手上悬垂着的数百只腐烂的人手就显得更加糟糕了，这会引发**理智**检定（1/1D4理智损失）。雕像前的地板上镶嵌着巨大的金色教团标志，上面泼洒着大量的血迹。

异星物质的雕像免疫大多数形式的破坏。只有魔法才能在这个可怕的雕像上留下痕迹。如果调查员倾向于爆破，足够的强力爆炸物也有摧毁它的可能。

如果调查员使用法术时空门搜寻术，他们会发现雕像是一扇传送门。奈亚拉托提普以肿胀之女的化身响应召唤时，就会通过传送门现身。

献祭室

在雕像不远处，另一组台阶深入火山岩壁。台阶的顶部是一个在岩壁上凿出的小房间，俯瞰主室的墙壁也被凿开了。调查员面前，肿胀之女那阴森的面容凝视着他们。视线越过她那巨大的肩膀，可以瞥见奥布里爵士的工程。

一个坚实的石质祭坛坐落在洞穴边缘，其上满是锋利武器的砍劈痕迹。地板和祭坛上都沾满了鲜血。不难发现，这是邪教献祭受害者的地方。教徒割断他们的四肢，将其扔到下面的雕像上。

埃及室

这里是奥布里爵士休息的地方，这间客厅摆满了埃及各个朝代的文物。包括前所未有、独一无二的雕像、手工制品、项链等等，其市面现金价值约为一百万美元。如果奥布里爵士没有在主持仪式，那么他会有50%的机率待在这个房间里。

从洞壁东南边上一个敞开的门可以进入该房间。成功的**侦查**检定会发现一个环绕门四周的凹槽，一块钢板（STR 500，75 HP）可以沿着槽滑下，将埃及室和其他房间隔绝开来。房间后部的奥布里爵士宝座旁边有一根坚固的拉绳，可以控制钢板升起放下。

宝座后面有另一个较小的入口，通往埃及风格的墓室。一个华丽的石棺躺在那儿，它由大理石制成，饰有约300磅（136公斤）经过锤锻的黄金和未经切割的宝石，歪斜的棺盖上装饰着奥布里爵士的脸。盖上棺盖后，装在棺材内部的小瓶会释放一种气体，使石棺中的人进入持续八个月的假死状态。如果打开盖子，气体将在1D6分钟内消散（里面的人会在1D4+1小时后会醒来）。

奥布里爵士的工作室

东边的岩壁上设置了两道厚厚的铅门，将这里与洞穴的其余部分隔开。门没有上锁，但一次只能打开其中一道（就是说无论何时都有一道门处于关闭的状态）。可以看到一座天文钟挂在墙上，各种各样的架子和桌子上

修格斯驱使者

修格斯驱使者（或其他愚蠢到试图使用这东西的人）操纵的黏液团（人类混种深潜者称其为马普洛斯（Mapulos）），具有控制修格斯，或者控制它分解出的一部分的能力。一旦受到控制，修格斯（或它一部分的身体组织）就会接受来自操纵者简单的心灵指令，对于驱使者以外的人，都需要进行POW检定与修格斯对抗，如果成功，控制可以持续半小时；之后必须再次进行POW检定对抗。

如果控制修格斯的检定失败，或者怪物在十分钟或以上的时间内没有被控制，修格斯的意识就会解放，马普洛斯会攻击操纵者，钻入其身体并每轮造成1D3伤害。它们像胶水一样粘在皮肤上，无法简单地将它们祛除，除非通过某种方式切除或烧毁。当然了，必须要把双方的马普洛斯都祛除掉，才能拯救控制者。

在指挥修格斯时，人类控制者必须每半小时进行一次理智检定（1D4/1D8理智损失）。在控制修格斯的过程中陷入疯狂的人仍可以继续指挥修格斯，尽管他们是用疯狂的方式——陷入疯狂时，控制者会受到影响，相信自己是一只修格斯！

一个修格斯驱使者只能使用马普洛斯控制一只修格斯。如果修格斯被杀死，就如前文所述，马普洛斯就会攻击持有者。杀死控制者即便释放了修格斯，但仍然会激怒它们。如果驱使者死亡，马普洛斯也会活化，并开始吞噬尸体。

修格斯驱使者身边时刻有一些深潜者保护着它们。驱使者无法使用物理攻击，但是如果受到惊吓或者被激怒，他们会使用魔法。由于修格斯驱使者只能腾出十分钟来脱离控制，因此它们会不遗余力地攻击；而修格斯通常是它们最好的武器。

通常，修格斯驱使者是深潜者一族的高阶成员。获得控制权之后（POW检定对抗），修格斯驱使者必须每周进行一次成功的POW检定来维持控制不被马普洛斯吞噬。只有深潜者能成为真正的修格斯驱使者，并且深潜者的控制者只有POW检定大失败才会失去控制权。

修格斯驱使者会时刻履行责任，直到被马普洛斯吞噬。马普洛斯可以处理使用者身体内积蓄的疲劳物质，修格斯驱使者只要保持出神状态就可以休息。因此修格斯驱使者无需休息也无需睡觉，事实上，它们也不敢这么做。

一旦马普洛斯活化并开始吞噬控制者，它们就不再拥有操控的能力了，此后它们通常就会被喂给修格斯吃掉。深潜者需要经过数季才能制造出马普洛斯：通过一种凡人未知的魔法仪式。

散布着电线、机械零件、书籍和纸张。下文中会详述每件物品的关键细节。如果奥布里爵士没有在主持仪式，那么他会有50%的机率待在工作室里。

击发装置

工作室中间的上有一个巨大的金属部件，形状类似柠檬榨汁机中间的拱形凸起。成功的**科学（工程学或物理学）**或困难INT检定表明，这个装置也许将要安装在外面主厅正在建造的奇怪装置的头部。装置里塞满了奇怪的小轮子，五颜六色的电线，以及刻有奇怪的微小几何图案的小面板。

该装置的电气部分甚至让调查员中最优秀的科学家也感到困惑（没人能在一下个午就复制出四分之三个世纪的电子技术发展史）。但是成功的困难**电气维修**检定可以推断出该设备是某种定位和击发装置。而成功的困难**科学（工程学或物理学）**检定则告诉使用者，该击发装置已设置为达到特定时间和大气压力的数值后就会执行某些操作。如果调查员在调查击发装置之前阅读了**奥布里爵士的日记**（第595页），则可以为以上检定增加一枚奖励骰。

正如**特殊储藏室**（第554页）所述，根据守秘人的判断，如果调查员拜访**亨森工造**时（第262页，英格兰）已经推断出这些部件的作用，那么守秘人可以把上述检定的难度等级降为常规。或者友善的守秘人也可以决定无需进一步掷骰。

通俗调整：更多怪奇技术

拥有怪奇技术天赋的英雄只需要检定取得常规成功就可以理解触发机制，并且设计稿（见下文）一节提到的检定也仅需要困难成功。

弹头

如果调查员设法推断出该集成部件可能是构成某种武器的一部分（或已阅读过**奥布里爵士的日记**，第595页），他们会发现击发装置中心较小的圆柱形空间可能是用来安装某种爆炸物的位置。

搜索过工作室后，调查员会发现一个装有金属圆柱体的铅制小盒子，形状正好与击发装置中心那个较小的空间相吻合。这枚弹头是一枚镭弹，它的设计意图是将致命的辐射散播至至一百平方英里（260平方公里）的海洋中，以此迎接那些在火箭发射后重返地球的家伙。它的主要爆炸威力来自神秘的陨石能源，当镭核遭到撞击时，它们就会进入量子激发态，产生的能量足以在一瞬间破坏时空结构，撕开一道传送门。

一旦将弹头从防护铅盒中取出，它就会发出光芒，放射出达到危险级别的辐射，其散发出的辐射水平与黑暗女士号燃烧室中的陨石块相同（**燃烧室中的致命物质**，第566页）。在没有戴手套的情况下直接接触弹头会在数分钟内产生辐射灼伤，受到1D3点伤害。友善的守秘人可以允许那些在黑暗女士号中发现过陨石的人进行INT或**知识**检定，以识别出二者的相似性，从而事先得到警告。

将弹头和解脱保险装置连接十分简单——只需三个螺栓，两个活塞，两根电线和一条保险栓，要将弹头设置为待发状态，需要将圆柱体的顶部向右旋转半圈，再将保险栓插入一个卡扣中。弹头无法自行引爆。如果用于触发的外部装置遭到破坏，重新制造该装置需要将近一年的时间。根据调查员破坏该装置的时间以及破坏程度，奥布里爵士可能被迫使用亨森工造送来的原型集成部件，而不是重新制造一个新的。有关此类的操作可能导致的影响，见**回归本源**，第599页。

下文的独立小结会讨论其他可能阻止火箭发射的方法（**挫败开启仪式**，第598页）。

制导系统

火箭仅剩制导系统尚未完成。必要的部件可能会由象牙之风号运到上海，也可能不会，取决于调查员在英国期间是否缴获或者销毁了它们。与用于触发的外部装置一样，如果没有足够的时间来重新制造零件，奥布里爵士就只能依靠早期的原型部件组装火箭了。

但是，如果调查员没能阻止零部件运输，或者他们尚未造访英国，那么在工作台下方几个上锁的金属柜中就可以找到该系统的原型，以及火箭其他部件其他的原型（可以通过**开锁**检定或者使用STR检定强行撬开）。

如果最后一批零件在调查员之前到达，他们仍有机会在制导系统投入使用之前将其破坏（见**摧毁制导系统**，第599页）。

设计稿

桌子上散落着许多明显与火箭和弹头相关的蓝图。文件中有一封来自爱德华·加维根的信（**卡莱尔文档：中国#10**）和罗伯特·休斯顿发来的一封电报（**卡莱尔文档：中国#11**）。

蓝图上的文字和相关数据都记载在伟大种族伊斯的手稿里。需要**语言（阅读伊斯语）**和**极限科学（工程学或物理学）**组合检定才能弄明白这些设计稿的含义，（即便语言检定失败，但科学检定成功，那么虽然无法得知细节，但至少可以从相应的示意图中获取到部分相关信息）。或者，他们也可以使用克苏鲁神话技能和极限科学（工程学或物理学）组合检定来代替上述检定。

格罗夫纳街
梅菲尔区
伦敦

1923年12月

亲爱的奥布里爵士，

我希望最后这组原型部件能满足你的要求。

你最后提供的那批图纸既让亨森的人着迷，也让他们充满疑惑。有鉴于此，我建议派人密切关注他们的制造过程，因为他们并不完全确定能否满足你在笔记中提出的误差要求。

如果你能确认之前实施的修改可以满足你的要求，或者能提供给我针对马歇尔那些工人们的进一步指导，我将十分感激。

你忠实的仆人
爱德华

如果调查员已经去过澳大利亚的伟大种族之城（**沙下之城**，第486页），取决于调查员与**卡卡卡塔克**达成的协议（第458页，澳大利亚），即便不能轻易翻译这些设计稿，他们也很有可能已经十分清楚奥布里爵士正在建造什么东西，以及这些设计稿所代表的含义了。或者，他们可能已经从卡卡卡塔克那里学到了一点语言（阅读伊斯语），或者在通俗游戏中，通过**第二个房间**（第502页，澳大利亚）里的奇怪机器学到了它。

如果调查员已经去过英国，并在**亨森工造**（第262页，英格兰）找到了火箭示意图，那么很明显，这些东西就是德比那份设计稿的原件。得知这些事可以让破译这些设计稿相关的检定降为困难难度。

任何调查员都可以推断出，许多国家的军事部门都非常希望获取这份材料，其中就包括日本陆军和海军，他们各自派遣的特工已经开始怀疑这件奇怪武器的存在（见下文，神风）。

如果调查员通过设计稿和检查零部件完全理解了火箭的原理，那么他们也就了解了火箭的弱点所在，因此他们为破坏火箭的任何部件进行的任何尝试都会获得一枚奖励骰，因为他们知道了火箭的弱点所在（见**挫败开启仪式**，第598页，详述他们如何实现此目标）。

天文钟

墙上挂着一座航海天文钟，世界各地的航海员会用两套相同的天文钟来确定船只每天在海上所处的位置。这种钟表的质量非常高。尽管它的分针和秒针与调查员的手表一致，但时针却早了8个小时（假设他们将手表的时间设置为当地时间）。成功的**科学（天文学）**检定或困难**知识**检定表明，所有导航仪器都会设置成格林尼治标准时间（GMT），而格林尼治时间与华东地区的时差大约为8小时。

守秘人提示：在奥马尔·沙克提家中（**危险人物**，第344页，埃及）、咀咀屋（**姆达里壁龛里的物品**，第157页，美国）和伟大种族伊斯之城中罗伯特·休斯顿的房间（**休斯顿的老巢**，第498页，澳大利亚）所发现的天文钟的生产商和型号全部都是相同的。

卡莱尔文档：中国#II

局 報 電

中华电报局

照 收 費 報

收报日期 1923. 10. 03　接待员 王正良　站点 申-Shanghai

如对电文内容有疑问者，请携此单详询"电报查询"柜台接待员

P. V

6657 遇 0451 到 0938 困 7181 难

3421 澳 1558 州 5007 罢 1562 工

1562 工 0155 作 1863 恢 1788 复 2585 会 0375 再 5114 联 4762 系 2128 抱 2959 歉

0128 休 2448 斯 7319 顿

收报人 十 五 号 经 0577 0063 5714 4842

上 海 高 阳 路 0006 3189 7559 7122 6424

何 方 进 出 口 公 司 转 0149 2455 6651 0427 0656 0361 0674 6567

阿 尔 弗 雷 德 彭 赫 斯 特 7093 1422 1715 7191 1795 1756 6378 2448 3676

如对电文内容有疑问者，请务必保留此单用作征询凭证，否则概不受理。征询结果将提交由中华电报局。

工具

工作室里的工具外形奇特，就好像使用者并非人类的手一样，而且绝大多数工具的功能都无法推断。其雅致的外形和加工工艺意味着它们是某种远远领先于1925年的技术产物。

守秘人提示：如果调查员去过澳大利亚的伟大种族之城，他们很可能会认出这些工具的设计。

奥布里爵士的日记

几本书籍散落在房间里——那实际上是1921年至1925年的日记。选定的条目记录在**卡莱尔文档：中国#12**中。

调查员可以在翻阅日记后了解到，日记中曾经提到罗杰·卡莱尔一次，但是从未提到杰克逊·埃利亚斯。但文中经常出现罗伯特·休斯顿及其在澳大利亚的工作。

守秘人提示：如果调查员已经目睹奈亚拉托提普的子嗣在肯尼亚诞生，则日记会提及该事件；如果他们还没有去过肯尼亚，那就不会提及。另一方面，如果他们去了肯尼亚但错过了这一重大事件，但他们还有可能返回，那么就由守秘人决定子嗣是否已经诞生。

有一段提到"伟大的克苏鲁之子"——这其实是指被派去上海的海员俱乐部里对付杰克·布雷迪的深潜者（布雷迪在几条日记中被称为"叛徒"）。这部分直接将克苏鲁和奈亚拉托提普的计划联系在了一起。如果调查员偷走日记，守秘人可以利用这一点为未来的冒险创造新线索。阅读日记至少会损失1D6的理智值，并且使阅读者的克苏鲁神话技能增加3%。

卡莱尔文档：中国#12

1921年6月13日：
终于，我来到了这里，准备执行我的主人黑法老派给我的任务。他实现了我的愿望，给予了我整个埃及，我有义务报答他，为他将整个世界双手奉上。这份力量、这份青春——非亲眼目睹是无法体会的。我接受力量，我沐浴荣耀；我重回青春。我将把我的生命献给主人。

1921年8月30日：
休斯顿已经草拟了一个非常复杂而又迷人的计划。我们需要一些时间来理解消化，然后开始着手动工。我已经得到了必要的知识。我的信念，坚定不移。

1921年12月7日：
第一批物资已经抵达，每个人的脸上都洋溢着笑容。那些从深海而来的家伙也抵达这里驻扎了下来。工作开始了……

1922年1月15日：
第一阶段的工作已经完成。更多的物资会尽快抵达。我也必须马上开始击发装置的工作了……

1923年4月8日：
主体部分已经草拟完毕。但我还需要更多知识。休斯顿有他自己的价值——我从未怀疑。

1923年10月4日：
导弹的研制工作中断了。休斯顿必须更深入地挖掘，这需要一点时间。我们的主人答应带来一个伟大种族来协助他的工作。我多么渴望能跟他们交流……

1924年1月19日：
我们满怀喜悦重新开始工作。那一天越来越近了……

1924年9月29日：
何方警告我说，一个叛徒知晓了我们的计划。难道那个照顾卡莱尔的人还活着？我们的主人会屈尊告诉我这件事吗？也许我得召集伟大的克苏鲁之子来帮忙铲除消灭这个叛徒。

1925年1月11日：
弹头和它的击发装置终于完工了，但是制导系统仍在研制。我必须向主人祈祷来获得指示。

神风

如果急上尉和调查员一起发现这些设计稿，则他会尽其所能获取这些设计稿的复印件，或在合适的时机偷走它们。一旦得到设计稿，他就会试图将其交给上级，并在必要时刻抛弃调查员。如果他无法获得设计稿，他就会暗中准备销毁它们，以免有人去尝试重建武器。只要他能逃脱，他就会呼叫海军对该岛进行炮击，将火箭连同整个岛屿一起炸上天。希望炮击开始时调查员已经不在岛上了。

教团的仪式

肿胀之女教团通常只在岛上举行死亡仪式和生殖仪式，这也反映出该教派的祭仪范围并不广泛。如果调查员在火箭发射仪式即将举行的时间之外登岛，他们会发现什么由守秘人自行决定。

根据穆贤的推测，在仪式之夜靠近岛屿不会有人监视，此时登陆也更不容易被发现。如果调查员利用祭袍伪装自己，他们就能渗透进任何仪式之中。主厅形状不规则，视线昏暗，因此邪教徒需要通过极限**侦查**检定才能发现在仪式之夜偷偷溜进来的入侵者（即便他们没有穿着祭袍）。由于仪式房间的空间有限，要在没穿长袍的情况下进入实际举行仪式的房间需要通过极限**潜行**检定。

就算没有亲眼目击，调查员也可以很容易的在主厅的地面听到整场仪式的进行情况。根据他们所处的位置，调查员可能会幸运地看到受害者的遗体被抛到肿胀之女的雕像上，造成0/1D3理智损失。

奥布里爵士通常会执行这些"常规"的仪式；然而，在特殊的夜晚（尤其是那些召唤肿胀之女的夜晚），何方会乘船前往灰龙岛主持仪式。

死亡仪式会为岛上的信徒和任何来访者举行，而只有在邪教徒认为村庄和与之关系密切的深潜者栖息地到了生死存亡的关头，以及台风季节开始和结束的时候，生殖仪式才会在深潜者和精心挑选的邪教徒志愿者之间举行。教团在其他的聚集点也会举行自己的仪式；何方在上海举行的死亡仪式通常规模较小，但遵循相同的仪式环节。

死亡仪式

在数个小时疯狂吟诵和舞蹈的过程中，邪教徒会献祭至少一名受害者。他们的手臂被切断，因为失血过多而死。算上深潜者栖息地和混种村民，可能会有50至80名信徒参加这种仪式，死亡仪式会不定期举行，但通常是在阴历的月朔之时。

在锣鼓声和哀恸的竹笛声中，邪教徒们身着过于宽大的黑黄相间丝绸长袍跳起了舞蹈，象征着肿胀之女荣耀的庞大身姿。长袍使信徒每轮的移动力降低1点，并且使他们在DEX检定上获得一枚惩罚骰。

在特殊场合下，会有多达150名邪教徒参加由何方主持的死亡仪式。仪式以召唤肿胀之女而告终。她将会出现在一群齐声吟唱的疯狂信徒之中大肆吞噬牺牲者，接着，她会用文雅的上海腔调简短地布道，鼓励信徒自我牺牲和盲目顺从，如果调查员不幸参加这种蒙神恩赐的仪式，那么目睹死亡仪式中的人类尸体会损失少量理智（1/1D4+1理智损失），此外还要加上目睹肿胀之女的常规损失（1D8/1D20理智损失）。

生殖仪式

如前文所述，除了纪念台风季节举行的仪式外，这类仪式会不定期举行。在仪式中，人类会与深潜者相结合，所有自愿参加的教徒都为提高肿胀之女信众的数量，使教团的疯狂计划得以更快发展而感到荣耀。

大约三分之一的女性（人类和深潜者）会怀孕并成功分娩。仔细监视该岛的调查员可能会发现怀孕的村民数量不同寻常，具体取决于他们在一年之中的什么时间登岛。

生殖之舞是纵情与交配的舞蹈，天性正直的调查员会因这种行为感到愤怒而损失1D3点理智值，而那些见怪不怪（或者更加开明的）调查员则不会损失理智。

"开天"之日的特殊仪式

1926年1月14日，岛上聚集了尽可能多的肿胀之女教团成员。对于邪教徒来说，这是隆重的一天，每个人都想参加仪式。结果，整个远东地区的谋杀和其他犯罪在数周以来减少了许多。

肿胀之女

在黑扇的背后是灵魂交缠者的痴笑，
蛇一般的触手光滑而充满血脂。
龙一样的獠牙向着灰百合大快朵颐，
孩子们慷慨的奉献使之扭动不停……
——黑扇之神

在地球上，只有肿胀之女教团才知晓奈亚拉托提普这种极其令人生厌的形态。这个化身的形象是一个高两米，重270公斤，外表骇人但依然保持人形的女人，她本该是手臂的地方触手丛生，而更多的触须从一层层灰黄色的病态血肉中孕生而出。她双眼以下的位置是另一条扭动的触手，在其下以及两侧是四块臃肿的下颚，其上各自生有一张嘴；单独看时，它们构成了四条色如玫瑰的嘴唇，但配上丛生的牙齿，却只觉得无比丑陋。在其躯体各处，还有无数更小的触手探出。

这头怪物身着一件宽松的黑黄相间真丝旗袍，衣带上系着六柄镰刀。此外，腰间还挂着一把黑色的扇子，当将扇子遮在眼下时，它能使这一化身化为一个纤瘦而美丽的中国少女。黑扇能将人们的注意力都引到那双美丽的眼睛上，并以某种方式掩盖化身的丑恶样貌。只有在移开扇子后，神祇那怪异的可怕样貌才会得以展现。依靠黑扇，肿胀之女能够诱骗人类，并在将受害者吞没于其庞巨躯体之前给予他们虚幻超常的堕落极乐。她的数据见第612页。



参加该活动的信徒的数量可能从250到750人不等，具体由守秘人决定。大规模的人数远渡重洋来到一个小环礁应该会引起在灰龙岛附近海域巡逻的有关当局注意。尤其是英国，美国和日本的舰队，他们可能会通知与其有适当联系的调查员，进一步引导调查员参与其中。

参加人数如此之多，岛上的密室无法容纳所有人。在仪式期间，级别较低的客人必须留在火山外面。除非有事务压力阻拦（或者调查员已经找到某种方式处理掉了他），否则，何方会与许多其他教团的高阶成员一起上岛参加这一重大事件。但是卡尔·斯坦福并不在此地。这个强大的巫师身在别处，正为他的主人实施其他的邪恶与残酷之事。

如果开幕仪式前夕调查员在岛上和火山中寻找线索时被俘虏，村民们会按照奥布里爵士的指示，将他们视为预示着大吉之兆的祭品。毕竟，这群试图在全球各地挫败她阴谋的人是献给女神最好的礼物。

在何方的带领下，经过七个小时的庄严吟诵，参加仪式的教徒施展了奈亚拉托提普通神术；神祇以肿胀之女的形态现身，而她的追随者开始拜倒在地。然后，何方将参与仪式众人的意志奉献给神，所有人都为外神和旧日支配者的存在感到欣喜。接着，女神的面貌凝结不动，直到伟大之门开启之前都不再变化。最后，在奥布里爵士准备发射火箭的那一刻，何方在精确到秒的时间里吟唱起开启仪式的可怕咒语。

守秘人提示：如果调查员已经消灭了何方，那么奥布里爵士或尼托克丽斯都可以填补缺口主持仪式（前提是埃及女王能及时到达灰龙岛）。

在伟大之门必须开启的25分钟前，奥格里爵士指示精心挑选的邪教徒使用含接设备切断火箭的支架。按照精确的时间表，火箭沉入地下10英尺（3米）的深度，炽热的岩浆涌出岩浆坑的边缘，顺便杀死了那些让火箭脱离支架的人。现在，燃料加注完毕，顶部组件和弹头已经安装就位，火箭已经开始充能。

在伟大之门预计开启前15分钟，炸药将火山锥的顶部掀开。飞船冲天而起飞向印度洋，向着疯狂的教徒们呼啸而去。奥布里爵士在适当的时刻接替何方，与他在其他大洲的同伙一起，吟诵出最后一句可怕的咒语。此时，火箭爆炸，打开通路。当伟大之门打开时，肿胀之女从凝结中苏醒，用那可怕而血腥的声音咆哮欢呼。世界离最终毁灭只剩一步之遥。

在庆祝活动的高潮时，奥布里爵士进入石棺开始他理所应当的休眠。几个月后，他精神焕发地醒来，准备在世界上制造新的恐怖。

挫败开启仪式

正如**伟大计划执行**（第13页，引言）中提到的那样，需要通过引爆火箭在一瞬间撕裂时空，为伟大之门奠定基础。聚集在灰龙岛上的信徒也是仪式的必要组成部分，因为他们的颂歌维持着开启仪式，尽管其主要目的是召唤异星生物进入我们的世界。

就算没有火箭，肯尼亚那些人依旧可以开启伟大之门，但要实现这一目标还需要更长的时间，而且还需要世界各地的邪教徒参加他们的当地的仪式，才能完全做到这一点。但要使传送门永久开启，非洲的伟大仪式至关重要。没有它，由火箭炸开的传送门只能短时间存在。

有很多方法可以阻止上海的伟大之门仪式。下面列出比较可能发生的亲口；玩家无疑会想出更多的可能。

打乱时间

如果调查员弄清楚了航海天文钟的用途，那么破怀仪式最简单、看似也是最有效的方法就是将奥布里爵士的天文钟拨快或者拨慢10到20分钟，让他吟诵咒语和发射火箭的时机与其他大陆上的仪式错开时间。祈祷和爆炸如果错过日食中心点就会对开启伟大之门毫无帮助，这部分的仪式失误注定导致整个仪式的失败。

但不幸的是，这一伎俩过于显而易见，远见卓识的奈亚拉托提普可能会在奥布里爵士给天文钟上发条时向他提及这件事，而这个巫师每天早餐后都会给时钟上弦。因此，调查员需要一定的运气才能使这一计划生效。如果他们在团体**幸运**检定中取得成功，则奈亚拉托提普未能将这一危险告知他的奴仆。

如果守秘人愿意，可以使用奥布里爵士的日记强调每个地点举行的仪式必须精确到秒。根据调查员发现天文钟的时间，他们可以提前几天就将其破坏。但黑暗女士号上也有自己的天文钟（或者他们可能很快就可以搞来另一台）。之后，为了防止此类事件再次发生，会有数十名信徒去守卫天文钟。但是，如果在仪式当天早晨破坏天文钟，除非奈亚拉托提普出面，否则奥布里爵士就束手无策了。

回归本源

如制导系统（第592页）中所述，奥布里爵士将火箭的所有原型零件都存储在他的工作室中。如果没有时间从英国制造并运送新的弹头、击发装置或制导系统所需的零件，那么将其盗走或者破坏，奥布里爵士就只能用这些原型零件替换它们了。

这些原型中的某些部件无法以应有的方式发挥作用，这主要是因为德比的工程师缺乏针对这种精密科技进行逆向工程的经验。如果用原型零件替换了火箭的任何关键部件，而同时调查员没能采取其他措施阻止火箭发射，那么守秘人可以在适当的时候要求进行团体幸运检定：如果失败，则替换的部件能够发挥其功能，火箭将在预定的时间和地点爆炸。如果好运青睐调查员，火箭要么没能爆炸，要么爆炸太早，或者在错误的地点爆炸。

摧毁击发装置

可以用锤子砸碎火箭的击发装置，或者通过适当的技能对其进行内部改动，使其无法启动。记住，如果调查员破译了火箭的设计稿，那么他们为破坏火箭部件进行的任何尝试都会获得一枚奖励骰。

如果伟大仪式的时间已经临近，那么对火箭的击发装置、导系统或弹头进行了任何明显的破坏，奥布里爵士都有时间使用原型替换该零件，其影响如回归本源中所述（见上文）。如果在其他时间进行破坏，在时间允许的情况下，奥布里爵士有可能让英格兰的亨森工造替换有故障的零件。

对装置进行细微改动需要成功的困难**科学（工程学或物理学）**检定，这意味着奥布里爵士不知道损坏的发生，他会按计划执行仪式。在没有引起奥布里爵士注意的情况下成功地破坏了击发装置，意味着弹头不会像预期的那样爆炸，伟大之门也就不会按计划开启了。

摧毁制导系统

如果制导系统在没有调查员干扰的情况下抵达上海，他们现在还有机会使其失效，这需要成功的困难**机械维修**、**电气维修**或**科学（工程学）**检定。或者，就像摧毁击发装置一样，可以用蛮力将其砸碎。和之前一样，如果调查员理解了火箭的原理图，就可以为破坏制导系统时进行的任何技能检定时附加一枚奖励骰。

如果制导系统被成功篡改，并且没有人发现这件事，那么火箭将无法到达正确的位置或高度，这意味着它会在错误的地点爆炸，无法在必要的时刻撕裂天空。

摧毁弹头

如果调查员明白它的作用（可以进行适当的检定，例如科学（**化学**，**物理学**或**工程学**等），决定将弹头扔进岩浆坑，而不是通过篡改击发装置使其失效，那么高热和高牙会使其在1D6+1分钟内爆炸，摧毁整个岛屿，使该区域在未来的数个世纪内充满放射性物质（镭的半衰期约为1600年）。尽管调查员可能会死（善良的守秘人可能允许调查员进行DEX和CON的组合检定，或**幸运**检定，使他们有机会逃脱），但许多邪教徒也会与火箭一同被摧毁，奈亚拉托提普的计划也就无法成功了。

摧毁火箭

如果在岩浆上方支撑火箭的大梁被切断，火箭就会掉入岩浆，向着岩石屋顶发射，导弹也将毁于一旦。一个人使用异星焊接设备（见**零件与库存**，第589页）进行切割需要花费2D6+2轮的时间。否则，就需要使用炸药（恰当的**爆破**检定就足够了）。爆炸和飞溅的岩浆会杀死室内的所有人。

如果只将大梁切断一部分，它们的支撑能力就会减弱，火箭会在四分钟内坍塌并沉入岩浆，之后遵循上述过程（但可能让调查员有机会在爆炸之前从室内逃脱）。

通俗调整：轰！

在通俗战役中，总会有几个英雄去尝试用某种方式乘上火箭。虽然里面肯定没有足够的空间当做驾驶舱，但英雄们也许会紧紧抓住外部。可能出现的一种情况是，当火箭升空时，英雄们还在尝试拆除击发装置或弹头。抓住火箭不仅需要成功的困难STR检定，同时他们在牢牢抓住火箭以保住性命的同时进行的任何检定都会附加一枚惩罚骰。

如果英雄失败了，而火箭弹头就在他们上空或者附近爆炸，那么除了杀死所有人以外，还有一个非常通俗的备选方案就是让火箭达成它的目的——打开一道传送门。但是在这种情况下，这道传送门并非通往旧日支配者，而是通往另一个现实：尼托克丽斯坐在埃及的王座上，她与海帕蒂亚·马斯特斯结成了配偶；罗伯特·休斯顿成了统治澳大利亚的皇帝；罗杰·卡莱尔——而非杰克·布雷迪——英勇地领导着抵抗势力，击倒外神的奴仆。

英雄们面临一个新的选择：是试图摆脱新的噩梦，还是加入卡莱尔率领的自由战士呢？

摧毁火山

足量的化学炸药的确可能炸毁火山，但这至少需要20吨炸药或者8吨硝酸甘油。无论哪种情况显然都不是个方便实现的数量。

如果调查员可以指挥海军的舰炮对准目标，他们就可以从远处完成这项任务——炮弹可以从远处穿入室内。这样做需要以下一种（或几种组合）：60发14英寸炮弹，300发8英寸炮弹或大约1000发5英寸炮弹。

只有急上尉才能迅速安排这场攻击。由于该岛无人宣称主权，因此他只需要得到上级的许可（天知道这种行动可能会产生什么样的外交影响）。没有轰炸机可以及时从最近的陆地基地到达灰龙岛，附近也没有可供调用的航空母舰。

放置炸药或者让海军进行远程炮击还可能引爆奥布里爵士的镭弹，将整座岛以及上面的所有人一同炸上天。

在执行仪式过程中试图用海军炮击炸毁火山还会增添一点复杂性：岛屿周围方圆80公里范围内的海水会开始疯狂地席卷而起，以保护执行仪式的地点（**伟大计划执行**，第13页，引言）。

通俗调整：逃脱！

对于通俗英雄来说，逃离爆炸的火山也是整个章节甚至整场战役最激动人心（非常具有电影色彩）的部分。落下的岩石，尖叫的教徒，坍塌的隧道和快速蔓延的岩浆都完美的构成了阻碍英雄们逃脱的绝佳障碍。还有，别忘了那些毫无疑问会被激怒的修格斯！

处理数据

守秘人应该当心，在无数中国雇佣兵、狂热的邪教徒还有日本海军混战一团的时候，更别提还有重巡洋舰的猛烈攻势和能够吞噬驱逐舰的修格斯。此时仍然进行详细的数据计算就会拖慢场景——这种情况无论如何都要避免。

相反，这类战斗可以作为动作感十足的背景，调查员在此背景下与教团信徒展开自己的战斗。这样一来，守秘人（和玩家）可以展现出壮观的场面，又不必担头疼地计算这些数据！因此，将目光专注于调查员身上，再时不时地告诉他们周围发生的事件的结果便可。

局部胜利

如果这是战役的终点，那么在错误的时间或地点触发火箭——甚至根本没有触发——本身并不能阻止伟大之门的开启，但的确大大延迟了开启的时间。除非调查员已经在肯尼亚消灭了血舌教派，并且用光与暗之眼封印了该地点，否则伟大之门仍然可以开启，即便只是暂时的。如果调查员在破坏火箭过程中杀死了灰龙岛上的信徒，那么就会大大降低有任何东西穿过这扇门的可能。同样，如果解决了埃及和澳大利亚的大批信徒，或者在这些地方也设置了光与暗之眼，情况亦会如此。

如果这里还不是整场战役的高潮，那么要记住，如果只是解决了火箭和肿胀之女教团的问题，奈亚拉托提普最终仍有机会获胜。除非所有仪式地点全都被光与暗之眼封印，并且解决各个邪教团体，否则未来群星再次归位的时刻，他仍可以重新启动这一计划。

尾声

摧毁奥布里爵士的火箭并阻止伟大之门开启很可能是整场战役最圆满的结局，这取决于调查员进行本书中各个章节的顺序。（详见大结局一章）但是，如果调查员在日食发生当天之前就摧毁了火箭，并且他们还要前往其他地方阻止奈亚拉托提普的计划，那么请务必记住——尽管他们敢于冒险并取得了重大胜利——但敌人非常强大，并且已经完全意识到他们对蠕行的混沌构成了巨大的威胁，即便肿胀之女教团已经无人生还也是这样。各种各样的邪教组织，以前最低只是关系脆弱的盟友，但现在有了另一个原因让他们团结起来：干掉调查员。

除此之外，奈亚拉托提普未出生的子嗣所带来的威胁（第4章：肯尼亚）依然存在，尼托克丽斯也仍有可能复活（第3章：埃及）。如果不加以处理，这两个事件都会产生严重的影响。邪教组织也会争分夺秒不惜耗巨资来重建火箭，并找到一个新地点以便可以在将来开启伟大之门（如果该岛已被毁），而爱德华·加维根将担任奥布里爵士的角色（如果他仍然存活）——除非白蝰蛇奇迹般地在上海发生的事件中存活下来，成为所有调查员的眼中钉。

奖励

如果这里不是整场战役的结局，请在离开中国时给予玩家一次调查员幕间成长的机会（见**奖励**，第162页，美国）。此外，给予幸存的调查员以下奖励或惩罚。

- 如果击败了何方，奖励每位调查员+1D6理智。
- 如果肿胀之女教团被解散或消灭：+1D4理智。
- 拯救蔡美玲免于死亡：+1D4理智。
- 即使他们有机会拯救蔡美玲，却放任她死去：-1D6理智。
- 摧毁火箭或阻止其在正确的时间地点爆炸：+1D8理智。
- 如果击败了卡尔·斯坦福，奖励每位调查员+1D6理智。
- 在火箭完好无损的情况下逃离中国：-1D6理智。
- 击败神话生物：深潜者：+1D6理智（总计）；混种深潜者：+1D4理智（总计）；巨型沙蟹：+1D3理智；修格斯：+1D20理智；修格斯驱使者：+1D6理智。
- 导致一个或多个被修格斯控制的奴隶死亡：-1D4理智。

击败神祇：中国

尽管不太可能，但如果调查员成功击败了奈亚拉托提普的肿胀之女化身，但因此得到的理智奖励（+1D20理智）几乎肯定会被其后目睹奈亚拉托提普变身成为骇人的血舌形态而造成的理智损失（1D10/1D100理智损失）抵消。

通俗调整：奖励

除了标准奖励之外，守秘人可以额外奖励完成这一章节的通俗英雄们1D10点幸运值。

人物与怪物：中国

此处整合列出了分散在战役中的数据资料，供守秘人自行复制或打印，以方便在进行本章节游戏过程中查询。NPC，怪物和其他数据以类别或分组为标准整合列出。

提示：部分NPC给出了备用的战斗能力资料，和为通俗克苏鲁游戏准备的能力。

盟友或中立角色

李文成，22岁，*年轻的图书管理员*

STR70	CON65	SIZ50	DEX60	INT70
APP70	POW75	EDU65	SAN75	HP11
DB:0	Build:0	Move:9	MP:15	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 25%（12/5），伤害1D3

闪避 35%（17/7）

技能

取悦 30%，攀爬 50%，信用评级 10%，话术 25%，急救 35%，跳跃 35%，图书馆使用 45%，聆听 40%，知识（神学：卫理公会）60%，医学 20%，说服 10%，科学（生物学） 15%，科学（化学） 15%，科学（物理学） 25%，侦查 35%，潜行 25%

语言

汉语（普通话） 65%，汉语（上海话） 60%，英语 45%

"麦覃"费格斯·覃，40岁，*醉虎酒吧的老板*

STR50	CON55	SIZ50	DEX80	INT65
APP60	POW75	EDU40	SAN45	HP10
DB:0	Build:0	Move:7	MP:15	Luck:30

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 55%（27/11），伤害1D3

或中型刀具1D4+2

闪避 45%（22/9）

通俗调整：战斗数据

斗殴 70%（35/14），伤害1D3

或中型刀具1D4+2

闪避 65%（32/13）

通俗调整：天赋

千杯不醉：可以花费5点幸运来避免过度饮酒带来的效果。

动如脱兔：在一整场战斗中，可以花费10点幸运来避免寡不敌众。

技能

会计 25%，取悦 40%，信用评级 20%，克苏鲁神话 05%，汽车驾驶 15%，话术 75%，恐吓 55%，法律 20%，聆听 55%，神秘学 15%，说服 65%，心理学 55%，侦查 35%，游泳 40%，投掷 60%

语言

汉语（上海话）65%，英语 25%，日语 20%

急太郎，34岁，*日本帝国海军上尉特务*

STR65	CON80	SIZ60	DEX90	INT90
APP75	POW60	EDU80	SAN60	HP14
DB:+1D4	Build:1	Move:9	MP:12	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 55%（27/11），伤害1D3+1D4

或刀具1D4+2+1D4

仪仗武士刀 25%（12/5），伤害1D8+1+1D4

8mm自动手枪 55%（27/11），伤害1D8

6.5mm步枪 35%（17/7），伤害2D8

闪避 50%（25/10）

通俗调整：战斗数据

斗殴 75%（37/15），伤害1D3+1D4

或刀具1D4+2+1D4

仪仗武士刀 35%（17/7），伤害1D8+1+1D4

8mm自动手枪 75%（37/15），伤害1D8

6.5mm步枪 55%（27/11），伤害2D8

闪避 65%（32/13）

通俗调整：天赋

处变不惊：不会被突袭。

快速装填：忽略使用手枪在同一回合装填并击发产生的惩罚骰。

技能

取悦 40%，攀爬 55%，信用评级 25%，爆破 50%，乔装 45%，汽车驾驶 45%，电气维修 50%，话术 30%，历史 25%，恐吓 60%，图书馆使用 35%，聆听 75%，机械维修 40%，说服 50%，心理学 50%，科学（密码学）25%，侦查 60%，潜行 70%，游泳 35%，投掷 45%

语言

汉语（普通话）55%，汉语（上海话）50%，英语 30%，日语 90%，朝鲜语 15%，塔加拉族语 15%

安东尼·张（张宝），24岁，*缺乏经验的编辑和间谍*

STR60	CON60	SIZ65	DEX30	INT70
APP50	POW60	EDU70	SAN60	HP12
DB:+1D4	Build:1	Move:7	MP:12	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 50%（25/10），伤害1D3+1D4

.38左轮手枪 50%（25/10），伤害1D10

斗殴 30%（15/6）

技能

艺术/手艺（表演） 55%，取悦 65%，乔装 55%，历史 55%，聆听 50%，说服 65%，心理学 50%，巧手 40%，侦查 55%，潜行 50%，投掷 35%

语言

汉语（普通话）30%，汉语（上海话）70%，英语 60%

吉阿姨的打手

两名打手都使用该数据。

STR80	CON65	SIZ85	DEX45	INT65
APP50	POW50	EDU45	SAN50	HP15
DB:+1D6	Build:2	Move:7	MP:10	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 70%（35/14），伤害1D3+1D6
（佩戴黄铜指虎则+1）

闪避 60%（30/12）

技能

怒目圆瞪 80%，恐吓 65%，心理学 30%

语言

汉语（上海话）40%，朝鲜语 50%

林燕玉，65岁，*富有的美学家和贵妇人*

STR40	CON75	SIZ60	DEX55	INT75
APP65	POW70	EDU80	SAN32	HP13
DB:0	Build:0	Move:4	MP:14	Luck:35

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 25%（12/5），伤害1D3
（+1锐利的指甲*）

闪避 45%（22/9）

*除非被逼到绝境，否则林燕玉不会战斗——毕竟那是仆人（或者猿猴）的众多职责之一。

通俗调整：战斗数据

斗殴 45%（22/9），伤害1D3
（+1锐利的指甲*）

闪避 60%（30/12）

通俗调整：天赋

动物朋友：进行动物驯养检定时获得一个奖励骰。

钢铁意志：进行POW检定时获得一个奖励骰。

技能

动物驯养（猿猴） 95%，人类学 35%，考古学 30%，取悦 80%，信用评级 92%，克苏鲁神话35%，恐吓 70%，话术 60%，历史 60%，图书馆使用 45%，神秘学 80%，说服 80%，心理学 60%，侦查 60%，潜行 60%

语言

阿拉伯语 35%，汉语（广东话） 75%，汉语（普通话）90%，汉语（上海话）75%，古希腊语 20%，英语 45%，日语 45%，俄语 20%，梵语 40%，藏语 40%

法术：记忆模糊术，拉莱耶造雾术，伤害偏转术*，旧印开光术，恐惧植入术，外加其他供守秘人自由裁量的法术。

*见附录B：法术。

林燕玉的凶恶护卫

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	75	70	60	80	65	65	75	70
CON	65	75	55	40	80	70	60	50
SIZ	45	50	55	40	55	50	45	50
DEX	75	70	60	65	80	50	45	60
INT	45	40	50	50	50	50	55	60
APP	30	15	50	45	15	35	40	25
POW	50	55	60	45	40	45	15	35
EDU	30	25	30	35	20	30	25	35
SAN	50	55	60	45	40	45	15	35
HP	11	12	11	8	13	12	10	10
DB	0	0	0	0	0	0	0	0
Build	0	0	0	0	0	0	0	0
Move	9	9	9	9	9	8	8	9
MP	10	11	12	9	8	9	3	7

幸运：——

战斗数据

每轮攻击次数：1

包革金属棍：由于接受过训练的缘故，使用该武器将造成1D4+1伤害，目标困难CON检定失败则会失去意识。

斗殴 55%（27/11），伤害1D3

包革金属棍 55%（27/11），伤害1D4+1+失去意识（如果困难CON检定失败）

手斧（投掷） 40%（20/8），伤害1D6+1，基础射程8码

飞镖（投掷） 40%（20/8），伤害1D3+中毒**

闪避 45%（22/9）

**金环蛇毒和"碎银"安眠药水（见下文，林女士的毒药）

通俗调整：战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 80%（40/16），伤害 1D3

包革金属棍 80%（40/16），伤害 1D4+1+失去意识（如果困难 CON 检定失败）

手斧 65%（32/13），伤害 1D6+1，基础射程 8 码

飞镖（投掷） 55%（27/11），伤害 1D3+中毒**

闪避 70%（35/14）

技能

攀爬 60%，话术 45%，恐吓 70%，跳跃 70%，聆听 65%，心理学 40%，侦查 50%，潜行 65%，追踪 50%，投掷 40%

语言

汉语（上海话） 55%，英语 20%

林燕玉的白猿

敦敦，体型稍大的白猿

STR150	CON75	SIZ100	DEX90	INT35
APP—	POW40E	DU—	SAN—	HP17
DB:+2D6	Build:3	Move:8	MP:8	Luck:—

平，体型稍小的白猿

STR125	CON85	SIZ90	DEX80	INT15
APP—	POW25	EDU—	SAN—	HP17
DB:+2D6	Build:3	Move:8	MP:5	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：3（拳击，撕咬，擒抱）

擒抱压制（战技）：如果在一轮内双手击中同一目标，则目标被压制。此后目标每轮受到2D6伤害，除非与白猿的STR或DEX检定对抗成功才能打破或挣脱。白猿在压制目标的同时能对其进行撕咬（1D4伤害），或者亦可撕咬另一个对手。

	平	**敦敦**
格斗	45%（22/9）	65%（32/13），伤害1D6+2D6
擒抱压制	45%（22/9）	65%（32/13），压制时每轮自动造成2D6伤害
撕咬	30%（15/6）	40%（20/8），伤害1D4
闪避	50%（25/10）	60%（30/12）

技能

攀爬 65%，跳跃 70%，潜行 70%

护甲：2点皮肤护甲。

林女士的毒药

金环蛇毒：（弱效毒素）由金环蛇的毒液制成。极限CON检定：如果失败，目标会受到1D10伤害，并在数小时内出于极度虚弱状态，所有技能检定的难度增加一级（或使用惩罚骰）；如果检定成功，虚弱症状就不会很严重，受到的伤害也会减半。

碎银：（弱效毒素）安眠药。极限CON检定：如果失败，受害者会在一分钟内入眠；如果成功，他们会感到昏昏沉沉，在1D6分钟内DEX减半。

提示：每名侍从携带10支飞镖，镖头里装有毒药或安眠药。林燕玉宅邸的守卫的飞镖上总是涂着安眠药；如果调查员没能通过团体幸运检定，那么在其他地方遇到的手下就会携带毒镖了。

穆贤，63岁，*明智的学者*

STR25	CON30	SIZ50	DEX45	INT90
APP50	POW75	EDU90	SAN60	HP8
DB:-1	Build:-1	Move:4	MP:15	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 25%（12/5），伤害1D3-1

闪避 22%（11/4）

技能

艺术/手艺（书法）85%，克苏鲁神话 15%，历史（中国）90%，图书馆使用 75%，知识（道术与道家传统）80%，知识（神学：儒学） 75%，博物学 35%，神秘学 70%，说服　65%，心理学 60%，科学（天文学） 25%，科学（植物学） 30%

语言

汉语（普通话）90%，汉语（上海话）95%，英语 65%，藏语 50%

法术

鬼魂号令法*（见下文边栏，死者交谈），纳克-提特障壁创建术，苏莱曼之尘，光与暗之眼*，时空门搜寻术，折磨术

*见附录B：法术。

死者交谈

穆贤掌握鬼魂号令法的一种变体法术：虽然在有骨灰或坟墓时效果最好，但只要将一件属于死者的个人物品作为施法媒介，该法术就能够生效。因此，如果法术没有在坟墓或骨灰上施展时，每询问被召唤的鬼魂一个问题将消耗2点魔法值，而非1点，同时鬼魂将在30分钟后离开，而非1小时。有关杰克逊·埃利亚斯的灵魂被穆贤召唤出来所能做出的回答，见**联系杰克逊·埃利亚斯的灵魂**，第213页，英格兰。

蔡美玲，23岁，*不幸的妓女*

STR55	CON65	SIZ45	DEX70	INT70
APP80	POW80	EDU60	SAN60	HP11
DB:0	Build:0	Move:9	MP:16	Luck:40

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 40%（20/8），伤害1D3

闪避 60%（30/12）

技能

艺术/手艺（舞蹈） 45%，艺术/手艺（歌唱） 45%，取悦 65%，神秘学 05%，说服 60%，心理学 60%，妙手 50%，潜行 60%，投掷 60%

语言

汉语（上海话） 65%，英语 60%

“铜板”杰克·布雷迪，41岁，
卡莱尔探险队中最后一个心智正常的成员

STR85	CON80	SIZ85	DEX90	INT65
APP40	POW80	EDU55	SAN24	HP16

DB:+1D6Build:2Move:7MP:16Luck:80

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 70%（35/14），伤害1D3+1D6**
　　或战斗刀 1D4+2+1D6

警棍 70% （35/14），伤害1D6+1D6

汤姆森冲锋枪 60%（30/12），伤害1D10+2

闪避 65%（32/13）

**如果有时间戴上他的铜指虎，布雷迪可以造成1D3+2+1D6的伤害。

通俗调整：战斗数据

斗殴 90%（45/18），伤害1D3+1D6**
　　或战斗刀 1D4+2+1D6

警棍 90% （45/18），伤害1D6+1D6

汤姆森冲锋枪 60%（30/12），伤害1D10+2

闪避 95%（47/19）

通俗调整：天赋

吉人天相：回复幸运时，额外投1D10。

铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中受到的5点伤害。

技能

取悦 70%，攀爬 70%，克苏鲁神话 28%，爆破 85%，汽车驾驶 50%，话术 60%，急救 65%，恐吓 70%，跳跃 70%，聆听 75%，机械维修 65%，操作重型机械 50%，心理学 35%，侦查 85%，潜行 75%，游泳 65%，投掷 75%，追踪 50%

语言

阿拉伯语 15%，汉语（广东话） 35%，汉语（普通话） 30%，汉语（上海话） 30%，英语 55%，土耳其语 22%

护甲：如果幸运检定成功，布雷迪的母亲给他的铜板就能为他抵挡一次穿刺武器的攻击。这次攻击必须来自正面而非后方。任何针对布雷迪背部的攻击都遵守正常的战斗和伤害规则。

新中国：坚定行动派

楚民，31岁，*"新中国"组织的领导者*

STR75	CON90	SIZ65	DEX80	INT65
APP60	POW40	EDU80	SAN40	HP15
DB:+1D4	Build:1	Move:9	MP:8	Luck:20

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 70%（35/14），伤害1D3+1D4

或中型刀具 1D4+2+1D4

警棍 70%（35/14），伤害1D6+1D4

.45 C96自动手枪* 70%（35/14），伤害1D10+2

汤姆森冲锋枪 75%（37/15），伤害1D10+2

闪避 50%（25/10）

*楚民的毛瑟枪上装有消音器（抑制器），它的基础射程只有一半；但任何距离30英尺（9米）以外的人都必须成功通过聆听检定才能听到枪声。

通俗调整：战斗数据

斗殴 90%（45/18），伤害1D3+1D4

或中型刀具 1D4+2+1D4

警棍 90%（45/18），伤害1D6+1D4

.45 C96自动手枪* 90%（45/18），伤害1D10+2

汤姆森冲锋枪 75%（37/15），伤害1D10+2

闪避 60%（30/12）

通俗调整：天赋

身手敏捷：应对枪械而寻找掩体时，不会失去攻击机会。

铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中受到的5点伤害。

技能

攀爬 70%，爆破 30%，话术 40%，急救 55%，恐吓 60%，跳跃 65%，聆听 75%，机械维修 45%，说服 50%，侦查 65%，潜行 75%，游泳 65，投掷 55%

语言

汉语（上海话） 65%，英语 10%

坚定行动派的仓库守卫

所有的仓库守卫都使用这一数据：他们中有男有女，全都致力于这一事业。

STR75	CON55	SIZ50	DEX65	INT70
APP45	POW45	EDU35	SAN45	HP10
DB:+1D4	Build:1	Move:9	MP:9	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 55%（27/11），伤害1D3+1D4

或中型刀具 1D4+2+1D4

汤姆森冲锋枪 50%（25/10），伤害1D10+2

闪避 40%（20/8）

技能

攀爬 55%，坚定行动派守则与操典 75%，历史（皇汉）70%，恐吓 55%，跳跃 50%，聆听 70%，心理学 35%，侦查 55%，潜行 60%，投掷 60%

语言

汉语（上海话） 40%

“新中国”组织的战士

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	70	65	75	70	75	60	65	70
CON	65	55	70	60	50	75	45	50
SIZ	60	65	65	55	60	75	70	65
DEX	65	65	65	65	60	60	60	60
INT	70	80	65	65	60	65	75	70
APP	45	50	55	60	55	40	25	50
POW	70	65	80	55	50	45	85	40
EDU	50	45	50	40	60	55	50	60
SAN	65	50	45	49	35	30	95	80
HP	12	12	13	11	11	15	11	11
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Build	1	1	1	1	1	1	1	1
Move	9	8	8	9	8	7	7	8
MP	14	13	16	11	10	9	17	8

Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 60%（30/12），伤害1D3+1D4

或中型刀具 1D4+2+1D4

警棍 60%（30/12），伤害1D6+1D4

.45自动手枪 45%（22/9），伤害1D10+2

汤姆森冲锋枪 45%（22/9），伤害1D10+2

闪避 35%（17/7）

技能

攀爬 45%，坚定行动派守则与操典 75%，历史（皇汉）70%，跳跃 50%，聆听 70%，侦查 55%，潜行 65%，投掷 60%

语言

汉语（上海话） 60%

青帮成员，16岁以上，*罪犯*

青帮成员的平均数据。

STR65 CON85 SIZ75 DEX45 INT55
APP60 POW65 EDU45 SAN65 HP16
DB:+1D4 Build:1 Move:7 MP:13 Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 55%（27/11），伤害1D3+1D4

或中型刀具 1D4+2+1D4

.38自动手枪 50%（25/10），伤害1D10+2

闪避 45%（22/9）

技能

汽车驾驶 40%，话术 55%，恐吓 65%，跳跃 50%，法律 25%，心理学 45%，侦查 45%，潜行 45%，投掷 45%

语言

汉语（上海话） 45%，英语 30%

敌对方

孙春华，24岁，*何方的私人秘书*

STR60	CON50	SIZ45	DEX50	INT65
APP65	POW75	EDU65	SAN73	HP9
DB:0	Build:0	Move:9	MP:15	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 25%（12/5），伤害1D3

闪避 40%（20/8）

技能

会计 70%，艺术/手艺（速记） 80%，魅力 60%，图书馆使用 50%，聆听 50%，说服 50%，心理学 55%，侦查 40%，投掷 30%

语言

汉语（普通话） 60%，汉语（上海话） 65%，英语 55%

何方，57岁，*大祭司*

STR35	CON65	SIZ50	DEX60	INT95
APP70	POW105	EDU60	SAN00	HP11
DB:0	Build:0 Move:6	MP:21	Luck:60	

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 65%（32/13），伤害1D3

或刀具 1D4+2

祭棍 65%（32/13），伤害1D4+3

闪避 40%（20/8）

通俗调整：战斗数据

斗殴 85%（42/17），伤害1D3

或刀具 1D4+2

祭棍 85%（42/17），伤害1D4+3

闪避 55%（27/11）

通俗调整：天赋

魔法亲和：学习法术花费的时间减半；进行施法检定时获得一个奖励骰。

足智多谋：进行智力检定时获得一个奖励骰。

技能

会计 75%，考古学 25%，取悦 45%，信用评级 95%，克苏鲁神话 45%，话术 60%，恐吓 70%，聆听 65%，博物学 60%，说服 80%，心理学 50%，科学（药剂学）60%，侦查 70%，潜行 70%，游泳 35%，投掷 55%

语言

汉语（文言文） 75%，汉语（普通话） 95%，汉语（上海话） 90%，荷兰语 30%，英语 60%，法语 30%，日语 50%

法术：深潜者联络术，奈亚拉托提普通神术，克苏鲁抓攫术*，蛇臂术*，恐惧植入术，魔力吸取术，伊本-加齐之粉，拜亚基召唤术，恐怖猎手召唤/束缚术，忘却之波

*见附录B：法术。

何慈溪，13岁，*何方发疯的女儿*

STR25	CON35	SIZ25	DEX50	INT50
APP55	POW20	EDU35	SAN00	HP6
DB:-2	Build:-2	Move:8	MP:4	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：n/a

斗殴 n/a

闪避 n/a

技能

捕食爬虫 55%

语言

汉语（上海话） 35%

卡尔·斯坦福，外表47岁，*不朽的魔法师和狂热者*

STR70	CON80	SIZ60	DEX70	INT90
APP90	POW200	EDU99	SAN00	HP14

DB:+1D4Build:1Move:8MP:40Luck:90

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 35%（17/7），伤害1D3+1D4

剑杖* 65%（32/13），伤害1D6+1D4

闪避 50%（25/10）

通俗调整：战斗数据

斗殴 60%（30/12），伤害1D3+1D4

剑杖* 65%（32/13），伤害1D6+1D4

闪避 50%（25/10）

*剑杖中目前存储着60点魔法值。

通俗调整：天赋

魔法亲和：学习法术花费的时间减半；进行施法检定时获得一个奖励骰。

疾风连击：可以在一轮中花费10点幸运额外进行一次攻击。

技能

考古学 75%，信用评级 68%，克苏鲁神话 50%，话术 85%，历史 55%，恐吓 70%，图书馆使用 95%，说服 90%，科学（天文学） 20%，潜行 90%，投掷 60%

语言

阿拉伯语 80%，汉语（普通话）80%，古希腊语 95%，英语 95%，各类神话语言 40%

特殊能力：拥有一只时空箱，它与另一只时空箱彼此相连。对端时空箱身在何处由守秘人决定。如果情形对斯坦福不利，他可能会利用这件物品逃出生天（前提是他能及时拿到箱子）。

法术*：任何守秘人希望的法术。推荐**法术**：深渊之息，克苏鲁通神术，深潜者联络术，阿撒托斯的恐怖诅咒，时空门，精神震爆术，枯萎术，生命偷取术*，拜亚基召唤/束缚术，折磨术，肢体凋零术

*见附录B：法术。

朱勒斯·萨沃德，39岁，*船长*

STR40	CON50	SIZ75	DEX45	INT50
APP15	POW60	EDU50	SAN00	HP12
DB:0	Build:0	Move:7	MP:12	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 25%（12/5），伤害1D3
　　或棍棒1D6

.38自动手枪 45%（22/9），伤害1D10

闪避 22%（11/4）

技能

克苏鲁神话 15%，水手豪饮 90%，恐吓 55%，跳跃 35%，法律（海事） 20%，导航 65%，操纵（船只） 65%，侦查 50%，潜行 40%，投掷 60%

语言

汉语（上海话） 20%，英语 35%，法语 75%

法术：忘却之波

奥布里·彭赫爵士，外表55岁，*英国贵族，冷酷的魔法师*

STR75	CON90	SIZ60	DEX80	INT96
APP90	POW105	EDU90	SAN00	HP15
DB:+1D4	Build:1	Move:9	MP:21	Luck:90

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 45%（22/9），伤害1D3+1D4

祭棍 45%（22/9），伤害1D4+3

.38左轮手枪 35%（17/7），伤害1D10

斗殴 40%（20/8）

通俗调整：天赋

快速愈合：自然回复增加至每日3点生命值。

怪奇技术：可以制造和修理怪奇技术制品。

技能

人类学 55%，考古学 75%，信用评级 92%，克苏鲁神话 36%，电气维修 35%，历史（埃及） 75%，恐吓 60%，机械维修 45%，神秘学 70%，说服 75%，心理学 55%，科学（天文学） 25%，科学（物理学） 35%，潜行 45%，投掷 45%

语言

阿拉伯语 40%，汉语（普通话） 50%，汉语（上海话） 35%，深潜者语 35%，埃及象形文字 85%，英语 90%，阅读伊斯语 50%

法术：深潜者联络术，奈亚拉托提普通神术，阿撒托斯的恐怖诅咒，犹格-索托斯之拳，精神震爆术，魔力吸取术，死者苏生※，枯萎术，生命偷取术*，忘却之波，折磨术，以及其他需要的法术。

*见附录B：法术。

※彭赫的死者苏生是复活术的劣化版本（见**狩猎小屋**，第413页，肯尼亚）。

普通肿胀之女教团邪教徒（中国），各类暴徒

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	80	85	90	75	85	80	50	80
CON	65	50	60	70	80	45	50	40
SIZ	55	45	40	65	50	50	90	60
DEX	85	80	75	65	65	45	55	50
INT	50	45	40	50	40	40	60	70
APP	15	15	20	30	25	35	20	35
POW	45	30	65	20	75	45	50	70
EDU	40	20	20	40	25	15	30	60
SAN	00	00	00	00	00	00	00	00
HP	12	9	10	13	13	9	14	10
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Build	1	1	1	1	1	1	1	1
Move	9	9	9	8	9	8	7	8
MP	9	6	13	4	15	9	10	14

Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 45%（22/9），伤害1D3+1D4

竹杖 45%（22/9），伤害1D6+1D4

祭棍 45%（22/9），伤害1D4+3+1D4

闪避 55%（27/11）

技能

艺术/手艺（歌唱） 25%，攀爬 50%，克苏鲁神话 08%，话术 25%，跳跃 55%，聆听 50%，说服 20%，导航（船只） 30%，侦查 35%，潜行 55%，游泳 65%，投掷 50%

语言

汉语（广东话，客家话，普通话，上海话，等等） 60%，英语 10%

怪物

沙蟹集群，*变异怪物*

	平均值	掷骰
STR	45	(1D6+6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
SIZ	55	(2D6+4) x5
POW	35	2D6 x5
DEX	45	(2D6+2) x5

HP：12

平均伤害加值：0

平均体格：0

Move：7

幸运：——

战斗数据

每轮攻击次数：2（切削，钳刺）

集群（战技）：如同老鼠一样，一群沙蟹可以战胜更大的生物个体。此时由于集群生物的数量超过目标，因此攻击检定获得一枚奖励骰，造成共计2D6伤害。

格斗 45%（22/9），伤害1D3

集群（战技） 45（22/9），伤害2D6

闪避 n/a

护甲：3点甲壳护甲。

修格斯驱使者，*操控修格斯的深潜者*

STR120	CON90	SIZ120	DEX90	INT90
APP—	POW120	EDU—	SAN—	HP21
DB:+2D6	Build:3	MOV:8/10*	MP:24	Luck:—

*游泳。

战斗数据

每轮攻击次数：1（使用控制的修格斯作为武器，但在必要时也会亲自攻击）

格斗 25%（12/5），伤害1D6+2D6

闪避 45%（22/9）

技能

攀爬 10%，克苏鲁神话 22%，深潜者语 70%，聆听 40%，侦查 40%，潜行 10%，游泳 90%

护甲：1点皮肤和鳞片护甲。

法术：父神达贡联络术，母神海德拉联络术，克苏鲁的星之眷族联络术，克苏鲁抓攫术，深潜者召唤术，忘却之波

理智损失：目睹修格斯驱使者损失1/1D6点理智。

受驱使者操控的奴隶，*不幸的人类*

所有奴隶均使用该数据。

STR55	CON40	SIZ65	DEX50	INT00
APP50	POW30	EDU50	SAN00	HP10
DB:0	Build:0	Move:7	MP:6 Luck:—	

战斗数据

每轮攻击次数：1

斗殴 35%（17/7），伤害1D3

闪避 30%（15/6）

肿胀之女，*奈亚拉托提普的化身*

这个化身的形象是一个高两米，重270公斤，外表骇人但依然保持人形的女人，她本该是手臂的地方触手丛生，而更多的触须从一层层灰黄色的病态血肉中孕生而出。她双眼以下的位置是另一条扭动的触手，在其下以及两侧是四块臃肿的下颚，其上各自生有一张嘴；单独看时，它们构成了四条色如玫瑰的嘴唇，但配上丛生的牙齿，却只觉得无比丑陋。在其躯体各处，还有无数更小的触手探出。

STR155	CON220	SIZ170	DEX95	INT430
APP—	POW500	EDU—	SAN—	HP39
DB:+3D6	Build:4	Move:8	MP:100	Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：2（大触手）+1D6根小触手

攻击方式：每轮都可以使用双臂触手进行攻击，造成3D6点伤害。或者压制目标，将其擒抱，在接下来的一轮用一张流涎的大口咬住目标。这张被称为肿胀之女之"吻"的大嘴会以每轮3D10点的速度消耗目标的INT。只要INT还有剩余，目标就可以通过STR或DEX检定对抗肿胀之女的SIZ尝试逃脱。当受害者的INT减少到0时，肿胀之女流涎的下颚会撕开目标的头骨，吞下他们的鲜活的大脑（诗中的"灰百合"）。

肿胀之女还拥有一簇较小的触手，同样可以作为她的攻击手段。每轮掷1D6确定发起攻击的小触手数量；每根都挥舞着细小而锋利的镰刀，造成1D4+伤害加值的伤害。

格斗 85%（42/17），伤害3D6
触手抓攫（战技） 85%（42/17），造成伤害或压制等待下一轮亲吻
亲吻 擒抱时自动生效，每轮消耗目标3D10点INT
镰刀 50%（25/10），伤害1D4+3D6
护甲：无，如果生命值归零，就会变成一团条件反射般扭曲地触须，钻入地面分崩瓦解。肿胀之女会在1D6+2个月后再次从触须瓦解的地方复活（这种形似死亡和重生的现象对奈亚拉托提普或它的其他化身毫无影响）。或者，如果奈亚拉托提普一时兴起，她的身体会裂开，一个难以名状的怪物，心智扭曲的形体会从人形躯体中破壳而出，之后它便会离开（参考血舌的描述，第447页，非洲）。
法术：肿胀之女知晓所有神话法术。她可以召唤怪物，怪物每具有5点POW就需要消耗1点魔法值。如果召唤的是夏塔克鸟，恐怖猎手或外神仆役，则怪物每具有10点POW就消耗1点魔法值。
理智损失：目睹肿胀之女损失1D8/1D20点理智值；目睹她以黑扇遮面的年轻美女伪装不会损失理智值。

蟹爪变异深潜者，令人憎恶的扭曲生物

所有变异深潜者使用该数据。

STR90	CON60	SIZ105	DEX40	INT60
APP—	POW40	EDU—	SAN—	HP16
DB:+1D6	Build:2	Move:8/10*	MP:8	Luck:—

*游泳。

战斗数据
每轮攻击次数：1（猛砸，钳握，撞击）
格斗 70%（35/14），伤害1D8+1D6
闪避 30%（15/6）
技能
跳跃 30%，聆听 40%，侦查 45%，潜行 35%，游泳 80%，投掷 25%
护甲：1点破裂的革状皮肤护甲。
法术：无
理智损失：目睹蟹爪变异深潜者损失1/1D6点理智值。

修格斯，重新汇集而成的恐怖之物

STR300	CON210	SIZ400	DEX15	INT30
APP—	POW50	EDU—	SAN—	HP61
DB:+7D6	Build:8	Move:7/10	MP:10	Luck:—

*游泳。

战斗数据
每轮攻击次数：2（猛击，碾压，挤压，吞噬）

攻击方式：在战斗中修格斯会占据5平方码（4.6平方米）的区域，生成触手，爪子或任何形式的附肢，用它们进行攻击。攻击可以造成伤害或吞噬目标。

吞噬：被吞进修格斯体内的每个人都会单独受到攻击，他们必须进行成功的STR检定对抗，否则就会被吸成碎片（每一轮进行吞噬时）。如果修格斯攻击多个目标，必须将其STR均摊至每个目标身上。被吞进修格斯黑色躯体里的人只有成功通过STR检定才能进行反击。受害者被困在修格斯体内的每个轮都会损失等于修格斯的伤害加值的生命值；这种伤害可以描述为破裂，遭到碾压或被吸成碎片。修格斯可以吞噬任意数量的敌人，只要敌人的SIZ总和不超过修格斯自己的SIZ。

格斗 80%（40/16），伤害9D6，或者选择吞噬敌人（见上文）
闪避 8%（4/1）

技能
追踪 50%

护甲：无，但（1）火焰和电能攻击只造成一半伤害；（2）物理武器如枪械和刀具每次击中只造成1点伤害；（3）修格斯每轮回复2点生命值。
法术：无
理智损失：目睹修格斯损失1D6/1D20点理智值。

黑暗女士号的疯狂船员

这些混种最终会退化为深潜者。他们只要看到入侵者就会残忍地发起进攻，这些家伙全都彻头彻尾地陷入了疯狂。他们在船上没有什么事情可做，因此会模仿喝醉的船长，没完没了地喝酒睡觉。他们在海上航行时并不比停泊时更加警觉。

	1	2	3	4	5	6
STR	50	55	45	45	55	65
CON	45	40	50	35	75	60
SIZ	60	65	50	45	55	45
DEX	65	60	60	50	45	45
INT	45	45	40	40	40	40
APP	20	20	25	15	15	15
POW	25	20	65	40	35	50
EDU	30	25	40	40	35	45
SAN	00	00	00	00	00	00
HP	10	10	10	8	13	10
DB	0	0	0	0	0	0
Build	0	0	0	0	0	0
Move	8	7	8	8	8	8
MP	5	4	13	8	7	10

Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗 65%（32/13），伤害1D3

祭棍 65%（32/13），伤害1D4+3

棍棒 65%（32/13），伤害1D6

闪避45%（22/9）

技能

钓鱼 65%，聆听 45%，操纵（船只） 40%，侦查 40%，游泳 90%，投掷 40%

语言

汉语（上海话） 25%，深潜者语 25%

护甲：无

法术：无

理智损失：目睹混种深潜者损失0/1D4点理智值。

对页·伟大之门的开启



灰龙岛上的混血村民

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	55	50	40	40	55	70	60	55
CON	45	40	50	35	75	60	50	45
SIZ	60	60	50	45	55	45	60	65
DEX	65	60	60	50	45	45	45	40
INT	45	45	40	40	40	40	45	45
APP	20	20	25	15	15	15	30	40
POW	25	20	65	40	35	50	55	30
EDU	30	15	20	35	30	40	30	35
SAN	00	00	00	00	00	00	00	00
HP	10	10	10	8	13	10	11	11
DB	0	0	0	0	0	0	0	0
Build	0	0	0	0	0	0	0	0
Move	8	8	8	8	8	8	8	7
MP	5	4	13	8	7	10	11	6

Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1

格斗 45%（22/9），伤害1D3

祭棍 45%（22/9），伤害1D4+3

棍棒 45%（22/9），伤害1D6

闪避 30（15/6）

技能

艺术/手艺（钓鱼） 65%，聆听 45%，操纵（船只） 40%，侦查 45%，潜行 55%，游泳 90%，投掷 35%

语言

汉语（上海话） 60%，深潜者语 25%

灰龙岛上的可怖深潜者

	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	50	65	55	60	65	80	100	80
CON	30	85	70	35	55	80	75	55
SIZ	95	75	105	80	95	60	50	75
DEX	80	75	75	70	60	50	40	25
INT	65	65	45	80	55	55	80	75
POW	30	70	50	40	45	65	55	45
HP	12	16	17	11	15	14	12	13
DB	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Build	1	1	1	1	1	1	1	1
Move*	7/10	8/10	7/10	7/10	7/10	8/10	8/10	8/10
MP	6	14	10	8	9	13	11	9

*陆地/水中

Luck:—

战斗数据

每轮攻击次数：1（爪击，撕咬，武器）

格斗 45%（22/9），伤害1D4+1D4

三叉戟 45%（22/9），伤害1D6+1+1D4

闪避 45%（22/9）

技能

跳跃 40%，聆听 40%，侦查 45%，潜行 35%，游泳 95%，投掷 25%

护甲：无

法术：深潜者#2知晓忘却之波

理智损失：目睹深潜者损失0/1D6点理智值。



第八章 大结局

Amicitiae nostrae memoriam spero sempiternam fore

（愿我们的友谊天长地久）

——西塞罗

调查员可能已经摧毁了奥布里爵士的火箭。然而，如果他们没能在澳大利亚（伟大种族之城），中国（灰龙岛），和肯尼亚（黑风山）设置光与暗之眼，那么邪教徒（或者他们的残党）再度利用这三处地点的力量打开伟大之门也只是个时间问题。即使调查员确实保护了这些关键地点，幸存的邪教徒也很可能跟踪他们，不顾一切地打探封印被安置在何处。

如果尼托克丽斯被复活并幸存下来，她会在调查员的余生中对他们保持密切的关注，从阴影中追捕他们，利用一切机会扰乱他们的生活，使用直接手段或通过利用他们作为自己狡诈计划的棋子。总有一天，她潜伏的阴影将笼罩在调查员的门前，完成她甜蜜的复仇。

调查员也许至少已经设立了一个封印，这将会短暂的阻碍邪教的努力。在未来的岁月里，只要有一个不知情的傻瓜——就像罗杰·卡莱尔一样——摧毁了封印，就会为伟大之门的重启开辟道路。聪明的调查员可能已经在达舒尔的红金字塔设立了封印，再次阻止黑法老进入曲折金字塔的圣所。这样的努力所带来稳定给人一种胜利感，但这对那些没有时间等概念的存在来说无关紧要，即便他们能理解时间概念，也只是用亿万年而非人类的岁月来衡量时间的流逝。

但是，考虑到调查员并没有完全失败，他们拯救了世界……至少就目前而言。让他们高兴起来，花点时间回忆一下那些结识和失去的朋友，再讲讲他们的战争故事，开一瓶香槟。这是他们应得的。随着时间的推移，他们的胜利会有些褪色，噩梦将会伴随着他们遭遇的恐怖的痛苦记忆再临。虽然有些人可能会继续战斗，在英勇的牺牲中寻求遗忘，但许多人会在隐居中寻求慰藉，在恐惧中凋零，这个冰冷无序的宇宙给他们的生存带来了过重的负担。

各章节1926年1月14日所发生的事件

为了使战役能够有一个合适的结局，下面这一小节描述了在此战役中的每个地点可能发生的事件，特别是当日全食发生时调查员还位于此地的情况。在此之后，**最终结局**提供了一套能够计算调查员在与奈亚拉托提普及其爪牙的斗争中取得了多大的成功的方法。

美国

虽然纽约不是伟大计划的关键地点，但如果调查员没有处理姆达里和他的追随者，那么他们就会在命定之时聚集起来，与奈亚拉托提普在世界各地的其他信徒一起，高声赞美他。这场仪式将会比每月仪式的规模更大。仪式结束后，狂热的信徒们在疯狂的驱使下走上街头，肆意杀人。

英格兰

和纽约一样，英国不是伟大计划的关键地点。现在究竟是加维根还是沙菲克（或者两者都不是）统治着黑法老兄弟会伦敦分会，取决于调查员的行动。如果高阶祭司和高阶女祭司都没能统治兄弟会，那么会有其他人从邪教中脱颖而出，继续他们的主人的工作。不管是在米斯尔宅——或许这里对邪教来说不再安全了，亦或者在首都外的某个僻静的与世隔绝之地，教徒们都会聚集

在一起，与他们在世界各地的同伴一起吟唱。另一种可能是，如果调查员做得足够好，也许除了监狱牢房里几个号啕大哭的成员外，这个邪教已经没什么残余之辈了。

埃及

如果调查员未能阻止尼托克丽斯的复活，并且至少有一些邪教幸存了下来，那么埃及的黑法老兄弟会就会在吉萨的狮身人面像地下墓穴中执行伟大计划所需的仪式，召唤黑斯芬克斯，就像他们之前在日食期间所做的那样。然而，和纽约一样，这里不是仪式的关键地点，因此他们的贡献无关紧要。或许奥马尔·沙克提已死，而尼托克丽斯掌握了全部指挥权，女王会命令她的追随者不要参与这项伟大计划，因为她认为这与她自己的计划背道而驰。随着时间的推移，她的计划将使她脱颖而出，但在日食期间，狮身人面像下的地下墓穴会出奇地安静。

肯尼亚

在肯尼亚举行的仪式是使伟大之门永久化的关键。除非玩家介入，否则奈亚拉托提普的子嗣和姆维鲁会使用他们的航海天文钟来计算在黑风山举行的伟大仪式的时间。就像降生仪式一样，需要众多的牺牲和伤害。最终，仪式形成了奥秘三角的其中一角，中国和澳大利亚则形成了另外两个角，共同为伟大之门提供魔力。如果调查员成功阻止了奥布里爵士的火箭发射，肯尼亚的邪教可能会打开自己的大门，尽管这样做需要付出巨大的努力、更多的死亡和更长久的仪式——假设邪教可以不受干扰的自行其是。

澳大利亚

这里是伟大计划的关键地点。除非玩家介入，否则休斯顿会用他的航海天文钟来计算在紫色圆顶神殿执行伟大仪式的时间。这场仪式类似每季仪式。最终，这个仪式形成了奥秘三角的其中一角，中国和肯尼亚则形成了另外两个角，共同为伟大之门提供魔力。如果调查员成功阻止了奥布里爵士的火箭发射，并阻止了在肯尼亚举行的仪式，那么邪教在澳大利亚的努力就白费了。

中国

这里是伟大计划的关键地点。奥布里爵士的火箭需要撕开现实，来为伟大之门奠定基石，而肿胀之女的工作则是召唤来自时空之外的恐怖事物。如果调查员未能阻止火箭发射，而邪教组织仍有足够数量的存在，那么在指定的时间，一切都将按计划进行。最终，他们形成奥秘三角的其中一角，而肯尼亚和澳大利亚则形成了另外两个角。如果调查员成功阻止了奥布里爵士的火箭和肯尼亚仪式的举行，那么他们在中国的努力就并完全白费：伟大之门并没有完全的变为现实，仪式确实让一些超自然的恐怖越过帷幕，但并不像预期的那样多。它们出现在什么地方，从异星到来的恐怖究竟是什么，应该由守秘人决定，它们可能会为未来的模组打下基础。

最终结局

守秘人可以选择当每一章完成时，就记录下发生了什么，特别是关于邪教的计划。战役的最终结果可以通过调查员在每一章的行动来衡量。注意，作为序章的秘鲁章节不会列入计算结果之中。

为简单起见，邪教的成就被抽象为数值。当1926年1月14日到来时，守秘人应该把每一章的分数加起来。邪教得分越多，他们的邪恶计划就越成功，这可以帮助守秘人判断玩家努力的成功度。

最终会有三种的结局

- 邪教徒失败：有惊无险
- 邪教徒获得了部分成功：些许惊悚
- 邪教徒成功：极致恐怖

总分将显示你的游戏中出现的三种结果中的哪一种。

美国

选择其一：

- 穆昆加·姆达里仍然存活，并且能够在咀咀屋协助伟大仪式的举行：4分。
- 穆昆加·姆达里被消灭。由一个低阶侍祭去举行伟大仪式：2分。
- 穆昆加·姆达里和纽约的血舌教徒均被消灭：1分。

英格兰

选择其一：

- 爱德华·加维根仍然存活，并且能够在米斯尔宅举行伟大仪式：4分。
- 爱德华·加维根被消灭。扎赫拉·沙菲克在米斯尔宅或其他地点举行伟大仪式：3分。
- 爱德华·加维根和扎赫拉·沙菲克均被消灭。由一个低阶侍祭去举行伟大仪式：2分。
- 爱德华·加维根、扎赫拉·沙菲克和伦敦的黑法老兄弟会均被消灭：1分。

埃及

选择其一：

- 奥马尔·沙克提仍然存活，并且能够在奈亚拉托提普的宏伟密室里举行伟大仪式：3分。
- 奥马尔·沙克提被干掉了。一名低阶侍祭将会在奈亚拉托提普的宏伟密室里举行伟大仪式：2分。

此外：

- 如果光与暗之眼已经被安置在了奈亚拉托提普的圣所/或奈亚拉托提普的宏伟密室。伟大仪式可能就会在附近一个小地点举行：埃及的总分减半（向下取整）。

肯尼亚

选择其一：

- 奈亚拉托提普的子嗣和姆维鲁仍然存活，并且能够在黑风山举行伟大仪式：10点。
- 姆维鲁被消灭了。奈亚拉托提普的子嗣在黑风山举行伟大仪式：6分。
- 奈亚拉托提普的子嗣被消灭。姆维鲁在黑风山举行伟大仪式：3分。
- 奈亚拉托提普的子嗣和姆维鲁均被消灭。一名低阶侍祭在黑风山举行伟大仪式：2分。

此外：

- 航海天文钟被损毁或时间被篡改：扣除1分。
- 如果光与暗之眼已被安置在黑风山上。伟大仪式可能会在附近一个小地点举行：肯尼亚的总分减半（向下取整）。

澳大利亚

选择其一：

- 罗伯特·休斯顿仍然存活，并且能够举行伟大仪式：6分。
- 罗伯特·休斯顿被消灭。休斯敦的一个低阶侍祭举行伟大的仪式：2分。
- 罗伯特·休斯顿和他的沙蝠教派被消灭：1分。

此外：

- 航海天文钟被损毁或时间被篡改：扣除1分。
- 紫色圆顶神殿内的奈亚拉托提普大雕像保存完好并且被用于仪式：2分。
- 光与暗之眼已经安置在了地下城，阻止了紫色圆顶神殿的功效。伟大仪式可能会在附近一个小地点举行：澳大利亚的总分减半（向下取整）。

中国

选择其一：

- 火箭按计划发射：10分。
- 火箭在一定程度上受损（遭破坏后被迫使用劣质零件）：6分。
- 火箭发射失败。奥布里爵士和何方举行了伟大仪式：6分。
- 火箭发射失败，奥布里爵士被消灭。何方举行了伟大仪式：3分。
- 火箭发射失败，奥布里爵士和何方均被消灭。一个低阶侍祭举行了伟大仪式：2分。
- 火箭发射失败，奥布里爵士、何方以及肿胀之女教团都被消灭了：1分。

此外：

- 航海天文钟被损毁或时间被篡改：扣除1分。
- 光与暗之眼已经安置在了火山上，阻止其作为召唤地点的功效。伟大仪式可能在附近一个小地点进行：上海的总分减半（向下取整）。

结算

计算所有章节的总分，然后参考下面的结果。

极致恐怖（25分或更多）

当日全食使印度洋变暗时，围观者们看到了爆炸的火箭发出的闪光，同时海水泛起了涟漪，向后退去形成了巨大的海啸。一个裂缝出现在翻滚的空气中，黑暗的星际之间点缀着一颗跳动的红色脉冲星。当伟大之门开启时，一颗颗神秘的光球从中疾驰而过。那些存在自外而归：毕宿五和北落师门送出了他们的孩子。哈斯塔、克图格亚和莎布尼古拉斯的仆从们现在加入了克苏鲁和其他旧日支配者的行列，命运进一步朝着这些存在重登地球宝座的方向急转。轮船沉没，农田燃烧，陨石摧毁城市。真正的神从他们永世的沉睡中苏醒过来，奈亚拉托提普的笑声越来越响，回荡在无边无际的黑暗中。

当旧日支配者回归，人类的光辉暗淡了下去。那些在最初的冲击中幸存下来的少数人注定要在一个日渐灰白的世界中度过他们最后的日子。某个孤僻之地，最后一个人类向虚无发出最后的祈祷。就这样，人类所有的努力都终结了。

些许惊悚（7-24分）

当日全食使印度洋变暗时，一个裂缝出现在翻滚的空气中，黑暗的星际之间点缀着一颗跳动的红色脉冲星。当伟大之门砰地开启之时，世界战栗。但有些事不对劲。仪式并没有被充分地执行，宇宙之光从门内脉冲而过但是随即又戛然而止。

世界各地，显现于现实世界的裂缝带来了各种各样的神话恐怖。食尸鬼突然出现在纽约的墓地。上海的阴暗角落里，有空鬼潜伏其中。深潜者袭击了伦敦码头，潜砂怪惊吓着那些参观埃及金字塔的人。恐怖猎手飞跃广阔的澳大利亚荒原寻找猎物。

无论调查员身在何处，他们都能看到这"些许惊悚"的部分情景。在守秘人的处理下，这个结局可能为将来各种各样的模组提供基础，使调查员面对各种不同的神话入侵及其后果。

有惊无险（6分及以下）

当日全食使印度洋变暗时，围观者们欣赏着这幕大自然的奇观。黑暗降临，调查员屏住了呼吸……

他们成功了吗?当太阳重新升起时，四周一片寂静祥和。日食结束了。目睹它的人将终生铭记。调查员拯救了世界。至少当下如此。

奖励：完成战役

如果调查员设法封印了构成伟大之门三角的任意一角，那么每有一个被封印的地方，奖励他们+1D10点理智值。

在对神话进行了如此深入的研究之后，调查员的生活永远地改变了，他们再也无法回到幸福而又无知的过去。调查员只能告别个人的安宁和舒适，在为全人类的利益所做的伟大事业中寻到孤寂的满足感。

延续这场战役

也许故事还在继续？目前为止，调查员确实阻碍或终结了奈亚拉托提普的计划，但狡猾的外神和他的仆从们将继续为他们的最终目标而奋斗。也许挫折是短暂的，那些邪教期待着另一次日食来揭开宇宙的构造。或者，在伟大仪式之后，奇怪而可怕的怪物现在正潜伏着并伺机捕食人类。下面的信息和想法可以为守秘人提供一些关于如何延续战役或者为其他受伟大仪式余波影响的调查员构建新模组的建议。

日全食

如果调查员阻止了原定于1926年1月14日的奈亚拉托提普的伟大计划，那么这位可怕的神祇和他的邪教可能会在之后再次尝试。尽管日全食在地球上任何一个地方都十分罕见，但在世界范围内，这种现象每年都会发生一到两次。以下是20世纪20年代余下时间里的日全食摘要，并标有日全食发生的地区：

- 1927年6月29日（英国、斯堪的纳维亚、西伯利亚东北部、阿留申群岛）。
- 1928年5月8日至9日（东南亚、菲律宾、中太平洋、南大西洋）。
- 1928年5月19日（南大西洋）。
- 1930年4月28日（加利福尼亚州北部、俄勒冈州、爱

达荷州、内华达州、犹他州西部)。

1930年10月21日22日(南太平洋)。

调查建议

回来收拾残局

也许调查员们在战役中的某一个地点留下了未竟的事业。他们会回去处理那些未解决的问题吗?

过多的怪物

假设结局为些许惊悚,许多怪物穿过伟大之门。调查员听到了关于奇怪的失踪,可怕的死亡,以及邪教规模增长的报道。他们会去寻找这些来自外界的生物来防止更多的生命遭受损失吗?

最肮脏的报复

在他们的旅途中,他们遇到了许多人,其中自然有对调查员的行为感到恼火和愤愤不平的一些人:高阶祭司、女祭司和侍祭,更不用说那些可能怀恨在心的犯罪分子了。就在调查员以为他们的工作已经完成的时候,黑影开始笼罩于他们身上。

新的女王

卡莱尔探险队成员制定的伟大计划和她的野心背道而驰,尼托克丽斯可能会对他们的失败感到高兴,让她可以自由地推进她自己的计划。现在她知道调查员是一股不可忽视的力量,所以她和她的仆从还要多久才会来敲响调查员的门?

曲终人散终有时……

至此,奈亚拉托提普的面具这一故事迎来了尾声。祝贺你,亲爱的守秘人,我们希望这是一次史诗般的经历,能为你的玩家带来诸多乐趣。请将我们的感谢和祝贺(或同情)传递给你们的玩家——我们希望他们也能玩得开心!



调查员将会受到怎样的影响?

附录A 出行

在本战役中出行所占篇幅的多少，取决于你选择的游戏风格。大多数时候，战役假设调查员设定好了旅程，他们会顺利地抵达下一个目的地，以保证战役地点之间能够迅速承接起来，不至于中间产生过长的停滞期——把旅行时间"划掉"，就像通俗克苏鲁游戏中通常做的那样。不过也会有的玩家希望让旅行占据更重要的篇幅，引入战役中的NPC，可能还会有一些随之引发的事件，让旅途更加激动人心。

本章附录提供了关于通过海运、空运或火车方式出行的指南。这里给出了旅途的时长、环境和大致的后勤工作，还有一些在调查员从世界的一个角落前往另一个角落的路上可以设置的遭遇的点子。此外，还有一些把旅途时间用来进行调查员技能成长的建议。

海上旅行

20世纪20年代航空旅行尚处于起步阶段，大多数远距离旅行都是通过海运实现的，无论是搭乘当时最伟大的远洋客轮，还是作为一艘不太知名的货船上的乘客。

旅行时长

下面给出了在战役关键地点之间的正常旅行时间（估计）。当然，出海航行总是难以预测（尤其是在1925年），守秘人可以自由调整时间长度。对于通俗风格游戏来说，建议把时间尽量缩短。

表格：海上旅行时长给出了奈亚面具战役中的六个重要港口。纵向列出的是出发港口，到达港口则在表格顶部横向列出。纵横交叉查阅就可以得到两个港口之间旅行的天数。较短的天数是假设条件非常顺利，直接换乘不受耽搁的情况；较长的天数则是一般情况，天气变化无常，转乘受到延误，花费了时间用来维修或是补充燃料，等等。

如果调查员乘坐的是货船（或许是为了在半夜逃离港口），那么旅行时长总会是较长的那个。

海上航行的价格

显然，不同的船票价有所不同。一般来说，建议守秘人大手一挥把花销问题设置得简单一些，把注意力集中在情节上，创造参与感和激动人心的戏剧效果。如果你想要计算旅行花费的话，可以用以下内容作为参照基础。

- 客轮单程头等舱票价：用天数乘以$30。从纽约到伦敦的票价为$120到$270，伦敦到开罗为$120到$360，以此类推。二等舱价格减半。
- 客轮单程统舱票价：用天数乘以$9。从纽约到伦敦的票价为$36到$81，从伦敦到开罗的票价为$36到$108，以此类推。货船通常只会为所有乘客提供一个舱位（如果他们接受乘客的话）。一些货船也可能接受下等舱或统舱乘客，还有的船长可能愿意接受额外的人手，通过努力工作换取一段旅程。

表格：海上旅行时长

	美国（纽约）	英国（南安普敦）	埃及（塞得港）	肯尼亚（蒙巴萨）	澳大利亚（墨尔本）	中国（上海）
美国（纽约）	-	4-9	8-21	12-34	24-54	25-60
英国（南安普敦）	4-9	-	4-12	10-25	30-45	22-43
埃及（塞得港）	8-21	4-12	-	4-12	14-32	18-30
肯尼亚（蒙巴萨）	12-34	10-25	4-12	-	10-25	14-26
澳大利亚（墨尔本）	24-54	30-45	14-32	10-25	-	13-21
中国（上海）	25-60	22-43	18-30	14-26	13-21	-

船上的生活

调查员在海上的经历将取决于他们所乘坐的船只的类型以及他们支付的费用在远洋客轮上，有三大类舱等：头等舱、二等舱和三等舱（通常称为“统舱”）。

乘坐头等舱旅行意味着有宽敞的卧房，通常安排在有沙龙或其他私人空间的套房内。餐厅质量很高，有独立的位置，远离普通百姓。头等舱的乘客通常会带上自己的一些仆人，但也可以期待穿着制服的船员提供周到的服务。卧房和头等舱专用设施位于船的高处，便于登上甲板散步。

二等舱的乘客也有自己的卧房，卧房的大小取决于船的类型：班轮越大越新，卧房越大越豪华。二等舱在船体中的位置比一等舱要低，它的卧房和活动空间占据了船的中上部。

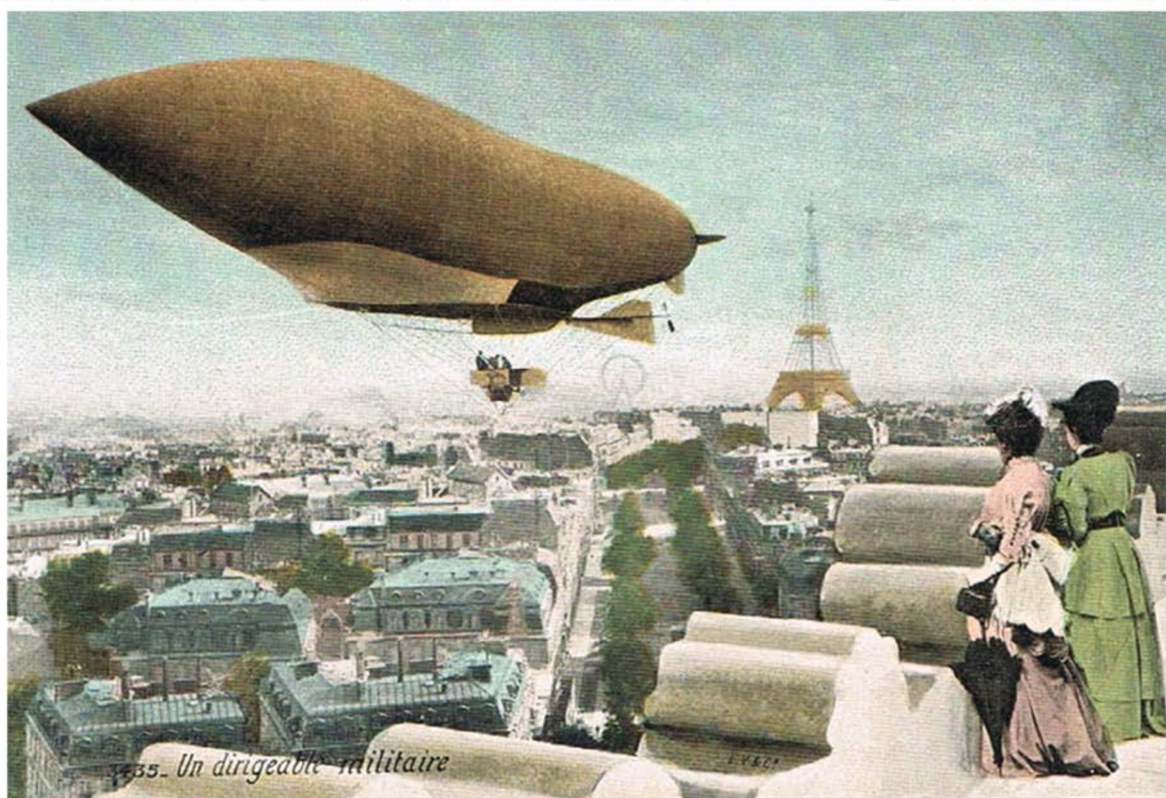
三等舱（“统舱”）乘客共用卧房，通常每个卧房有几个铺位，每个铺位单独售票。统舱在船的较低位置，空间狭窄，任何娱乐空间都是公用的，并且非常有限。这里的发动机噪音更大，空间也很小。船舶的甲板也按等级划分出入，三等舱的乘客出入受限最大。

常见船名

下列商船和客船可用于在世界各地运送调查员：洛朗蒂德号，一艘大西洋客轮，注册于英国；斯诺霍米什号，一艘带有客舱的美国商船；必然号，一艘旧客轮；阿姆拉号，一艘旧货船；楚卡万号，一艘轻型货船；别忘了象牙之风号，在伦敦和中国之间航行的商船。（**象牙之风号**，第210页，伦敦。）

货船

货船不是为了载客设计的，也不适合载客。载客基



本上只是为了从旅途中赚一点额外的钱。因此，货船上的设施一般都很拥挤、嘈杂，不适合居住。货船没有远洋客轮的等级划分，因此乘客可能会有更多的活动自由。唯一的例外是，货船船长通常绝对禁止乘客进入货舱或引擎舱。

货船上最便宜的舱位类似于远洋客轮的统舱，很可能是与船员共用的。除此之外，就只能选择向船长付钱，来换取住在副官的船舱里，这与客轮上的二等舱大致相似。

那些在船上工作的人可能会忍受漫长、艰苦、单调的工作，并且会被认为是船上最底层的人，低于付钱的乘客和普通船员。尽管有这些困难，但这些人在船上活动的机会也更多。

航空旅行

航空旅行在20世纪20年代非常不成熟，客机很少，飞行距离相对较短。乘飞机横跨大西洋旅行是不可能的，飞艇旅行直到20年代末才真正实现。因此，在这样一个时间段里进行的战役游戏中，航空旅行很可能会受到限制。对于那些想不那么严格地处理历史细节的守秘人来说，航空旅行也可以实现，而对于那些使用通俗克苏鲁规则进行战役的人来说，天空就是极限——让飞艇在海洋上空自由穿梭吧。

旅行时长与花费

飞机平均时速只有100英里，飞行距离不超过几百英里。这意味着调查员可能会利用航空旅行往返于城市之间，或者从英国到欧洲大陆，但是，除非你想改变游戏的时代，否则就没有办法直接从伦敦飞往开罗。

能坐一两个乘客的开放式驾驶舱双翼飞机的平均成本是$10。坐在商务飞机后面的邮包上可能要花$30到$50，而为数不多的几架专用客机上的一个座位大约要花$100。

空中的生活

航空旅行不是什么优雅舒适的体验。远洋班轮或大型铁路上的便利设施在航空旅行里还处于起步阶段。当时仅有的几架客机都只有一个小客舱，里面仅能搭载十几名乘客，椅子是木头的，没有供暖设施。在货运飞机上，付费乘客通常坐在邮袋上（因为这是最常由航空运

通俗调整：飞艇

飞艇（如德国的齐柏林号）直到20世纪20年代末才开始定期载客，而在20世纪30年代才真正普及。虽然这一点使得飞艇不在经典克苏鲁游戏的出行方式范围内，但通俗游戏显然可以忽略这些尴尬的事实，允许玩家在云层之中冒险。

飞艇最常见的用途是横渡大西洋。它将在哪些城市之间穿行则交由守秘人决定——如果你已经打破了历史的枷锁，那么这些细节又算什么呢？

飞艇的设计和设施各不相同；一个典型的齐柏林飞艇可以搭载多达50名乘客，和同等数量的工作人员。乘客可以睡在比火车卧铺车厢小一点的机舱里。大多数乘客可以在开放的休息室、酒吧或就餐区打发时间，在那里他们可以从沿着客舱长边布置的大窗户向外看。飞艇上的服务周到、恭敬，但严禁乘客进入飞艇其他区域。关于飞艇（和平面布置图）的更多细节，见通俗克苏鲁，第115页。

- 花费：从美国东海岸到西欧国家大约需要$400。
- 旅行时长：横渡大西洋需要40+4D10小时。

爆炸的可能：当时的飞艇是由大量易燃易爆的氢气推动升空的。考虑到通俗英雄天生对枪支和爆炸物感兴趣，守秘人应当牢记这一事实，也许还应该向玩家强调这一点。

输的货物）。20世纪20年代的飞机噪音大，燃料气味重，容易震动，在空中非常不稳定。飞机起飞和飞行中经常会给乘客带来晕机和呕吐。飞机的框架是木制的，表面是织物和纸做成的，在空中时机舱内部非常冷，非常非常冷。

铁路旅行

铁路旅行是20世纪20年代最常见、最容易接触到的陆路长途旅行方式。汽车正在崛起，但（当时还）无法与铁路的可靠性和便利性相比。

旅行时长与花费

列车运行的速度取决于路线和牵引列车的机车类型。假设调查员乘快车往返于城市或主要城镇之间，那么火车的时速为50英里。长途旅行中火车需要更换发动机、上煤、浇水，还会发生其他会导致火车中途停车的事情。守秘人可以随意添加自己喜欢的细节。

对于二等卧铺来说，长途火车票的费用是每天$30+1D10。几个小时的短途旅行费用大概$1到$5。头等席的费用是上述费用的两倍。

火车上的生活

铁路运输是长途运输的主要方式，因此既发达又准时。购买三等席车票的乘客坐的是硬座，与许多其他乘客坐在同一个车厢里。购买二等席的人可以在旅程的大部分里坐在更舒适的车厢里。如果旅行时间超过一天，他们晚上就睡在折叠床上，通常和其他人共用一个隔间。头等席则意味着私人隔间和列车工作人员提供的高水平服务。餐车会提供食物和饮料，食品的质量取决于乘客的车票等级：头等席会有高级餐车，而较低等级的乘客的餐车价格更低。旅程中不需要的行李存放在单独的行李车厢里，乘客禁止入内。

旅途中：恢复与技能

奈亚拉托提普的面具中，旅行时间的真正目的是为调查员提供治疗、恢复和统观局势的机会。不断地与奈亚拉托提普的邪教（以及守秘人想扔给他们的任何东西）对抗，而没有停歇时间，无疑会导致全部调查员团灭，从而过早地结束这场战役。此外，长途旅行可以给调查员时间来提升他们的技能。

恢复

对于战役各章之间的每一次主要的旅行，都可以为调查员安排一次幕间成长机会（见克苏鲁的呼唤规则书，第94页）。鼓励调查员通过自救（见克苏鲁的呼唤规则书，第167页）和根据上一章的游戏内容更改/更新背景连接等方式恢复失去的理智值。

20世纪20年代的医生经常建议病人远洋航行。如果

在航行中船上没有发生"不幸的冒险"的话，这种航行可以恢复1D3点理智值。此外，陷入不定性疯狂的调查员可以通过与背景连接共度时光来恢复。如果采用通俗克苏鲁规则的话，那么不定性疯狂可以自动治愈，而不需要掷骰。守秘人如果认为旅行有利于精神恢复的话，也完全可以在经典游戏中自动治愈不定性疯狂。

技能

战役游戏期间，守秘人可以选择让每位调查员可以在不少于14天的平静的海上旅行结束时学习或提高一项技能；这些技能点数可额外累加在幕间成长技能检定所获得的技能点数之上。值得注意的是，获得这种增益的前提是进行高标准旅行。在这种情况下，乘客通常会雇佣专家导师；那些乘坐货轮旅行的人不太可能获得这种好处。

为了提高一项已有技能（即已经在技能起始值之外投入过点数的技能）或学习一项新技能（即没有在技能起始值之外投入过点数的技能），调查员必须进行成功的POW检定，该检定意味着角色具有把时间花在学习上的决心和意志力（而不是日光浴、在酒吧里狂欢、放松等等）。显然，任何严重的干扰（由守秘人决定）都意味着失去了提高技能的机会。

- **提高已有技能**：技能+1D4点。每次旅途可提升两个技能。
- **学习新技能**：从下列选项中选择一项技能增加1D10+1点——可供选择的技能视能够获取的设施情况而不同（由守秘人决定）。每次旅途可学习一个新技能。

学习新技能

能够学习什么技能取决于旅行的形式和可用的设施。在航行过程中，守秘人对于有哪些技能可供学习有最终决定权。

海上航行

- 在船尾联系飞靶射击：枪械（步枪/霰弹枪）
- 剑术课：格斗（剑术）

> **通俗调整：技能**
>
> 在通俗克苏鲁游戏中，英雄可以提升1D6点当前技能，并且获得1D10+5点新技能。通俗游戏中可以使用以下附加技能：
>
> - 在甲板下练习手枪：枪械（手枪）
> - 日常摔跤或拳击训练：格斗（斗殴）

- 日常体操练习：攀爬，闪避或跳跃
- 日常游泳练习：游泳
- 教育课程（选择其一）：考古学、急救、历史、博物学、导航、其他语言（可能包括阿拉伯语、粤语、荷兰语、英语、法语、德语、希腊语、印度斯坦语、意大利语、日语、拉丁语、汉语普通话、帕西语、俄语或西班牙语）

在货船上工作

- 电气维修
- 其他语言——由守秘人决定
- 机械维修
- 导航
- 操作重型机械
- 驾驶（船只）

旅途中的事件

在战役各个地点之间的旅程不仅仅是快速描述调查员如何从A地到达B地的；这通常也是完善故事、营造紧张氛围或是享受一个支线模组剧情的机会。

平衡的重要性

虽然充满意外的旅行对守秘人和调查员来说都非常有趣，但要记住，它们只是战役事件之间的转场。注意不要让次要事件喧宾夺主。特别是，要注意调查员在过于致命的事件中死亡的风险。在一次平常旅行中让角色死去并不好玩，这样的危险最好留给战役的重要地点。

与其设置毫无意义的战斗，不如考虑用一些小阴谋来迷惑和分散调查员的注意力——发生与其他乘客有关的事件是一个很好的方法，可以让调查员展开调查或是陷入困境。

旅行通常意味着调查员被限制在一个狭小的空间里，比如一艘船或一辆火车上，和陌生人待在一起。这种情况很适合安插事件或简短的支线，因为玩家不能轻易选择忽略或避开守秘人放在他们面前的东西。以下是对战役关键地点之间的行程中可能发生的事件的一些建议。这些事件主要是根据海运和火车旅行设计的，但很容易改到其他大多数运输方式上。

被邪教徒追击

在调查员前往战役的下一个地点时，有邪教徒跟了上来。邪教徒可能会试图通过偷听他们的谈话、闯入他们的房间或翻动他们的行李来了解调查员知道些什么。他们还可能把这次旅行当作暗杀调查员的机会。邪教徒很容易就能混进车（船）里，他们可能只会稍稍露出马脚，也可能几乎毫不掩饰他们对多管闲事的调查员的蔑视。无论哪种情况下，守秘人都应该为形势埋下伏笔，给调查员一个机会来发现潜在的敌人。通常，如何在公共场合应对已知威胁的两难困境和实际遭遇一样令人兴奋。守秘人可以为他们提出难以解决的道德难题。

被白道盯梢

调查员被执法人员、情报机构或私人侦探事务所跟踪。一些有权势或有好奇心的人注意到调查员正在调查的事情，他们自己也在跟踪同样的线索。他们不确定调查员的动机，于是找人盯住他们。在船或火车的范围内，这些跟踪的人会更容易被调查员发现，他们也可能会借此机会翻动调查员的行李中寻找信息。

类似于被邪教徒追击的情况，调查员应该有机会发现跟踪者并与之对抗。处理得好的话，这些人可能会成为新的盟友。这也是将新调查员引入战役的一个好方法（见**替补调查员**一节，第27页）。

错误的时间，错误的地点

旅途中出了点问题。船撞上了冰山。火车脱轨了。齐柏林飞艇转向控制失灵了。这类事件是直接的为生存而展开的抗争，调查员将被迫拯救自己（和其他人）的生命。这类事件有助于推动进展缓慢的战役，或是惩罚那些认为自己知道将要发生什么的过于自信的玩家。但是需要仔细考虑这类事件到底有多致命。

你逃不出神的手掌心

调查员已经跨越了边界，进入了一个充满恐怖的宇宙世界：他们的发现意味着他们现在已经不能像以前那样看待这个世界了，无论他们走到哪里，黑暗都跟随着他们。船尾有奇怪的东西。火车后面有东西跟着，它隐隐约约地被烟雾和蒸汽遮住了。有些船员看起来很奇怪，他们的皮肤怪异地发亮，他们的眼睛不对劲。克苏鲁神话的力量冲击着这个世界，旅程中有些事情不对劲，调查员要么选择无视，要么徒增烦恼。心怀复仇的魔法师在远方施放的法术也可能会影响现实，并导致调查员怀疑自己的理智。

在远洋或铁路上发生的死亡事件

有一名乘客被谋杀了。调查员，作为调查员，必须解开这个谜，要么因为他们受到怀疑，要么是因为火车或轮船的工作人员请求他们帮忙。他们能在到达目的地之前发现凶手吗？守秘人可以让谋杀带有神秘学的色彩，吸引玩家参与，但是，不管看起来如何，真相应该永远是凡人所为。

受诅咒的货物

巧合的是，这艘船或火车上携带着一件神话造物（见克苏鲁的呼唤规则书，第266页至第275页，了解可选的物品）。这件物品可能是一件货物，或者是由一名乘客、甚至是一名船员携带。随着旅程推进，它的存在开始影响乘客和工作人员的思维。梦境变成了关于海浪之下的巨型城市和阴暗的海沟的噩梦。调查员可能会意识到这些事件的根源，或者可能会遇到一个不安的船员，他看到了这件物品，于是失去了理智。无论是哪种情况，这段旅程都会变成一场鬼影憧憧的寻宝活动，调查员要在它吞噬船上所有人之前找到疯狂的源头。

附录B 法术

占卜法（民俗）Augury

- **消耗**：4点魔法值；1D2点理智值
- **施法用时**：5+分钟

法术揭示未来的预兆。施展该法术需要一个占卜工具，例如一面镜子、塔罗牌，或者几片茶叶。采用不同占卜工具，施法需要的时间也随之不同。想要了解预兆的含义必须通过一个成功的POW检定。预兆可能是模糊的、微妙、梦幻或隐晦的（预见未来可不像看书那样一目了然，而是在施法者的心灵中映射一个印象）。成功施展该法术应至少获得一条有用的信息。

动物束缚法 Bind Animal

提示：该法术的各种版本包括猫、鳄鱼、行军蚁群、绿曼巴蛇、豹子、老鼠、蜘蛛猴。

- **消耗**：2点魔法值；1点理智值
- **施法用时**：1轮

指定某种特定动物执行一个或有限的几个动作。针对每种特定动物类型都有不同的变体法术（例如控制行军蚁群可以对整个蚁群生效）。

接受命令的动物必须能够正常理解和完成。下达"飞到墨西哥"这样的指令毫无意义，而下达"杀死乔纳森·金斯利"这种命令只会让狼蛛感到迷惑。另一方面，类似"咬附近所有人类"这样的命令就能被大多数动物理解。

深层魔法：赋予该动物一种交流手段（语言、心灵感应等），从而让动物能与施法者分享信息。

芭丝特的祝福 Blessing of Bast

- **消耗**：4点魔法值
- **施法用时**：瞬发

一种罕有人知，近乎失传的咒语。治疗1D6点生命值，并恢复1D6点理智值。受术者（可以是施法者本人或其他人）必须向芭丝特（咒语中含有相关概述）祈祷，并成功进行一次POW检定，向芭丝特证明他们的价值，发誓从未虐待过猫。POW检定失败会招致女神的不悦，并使施法者受到1点伤害，体现为脸上的爪痕（曾经虐待过猫的人会有更糟糕的命运降临在他们头上）。

黑斯芬克斯召唤术 Call the Black Sphinx

- **消耗**：可变的魔法值；1D4点理智值
- **施法用时**：5分钟/每消耗1点魔法值，绑定法术需要花费1轮

召唤出黑斯芬克斯，奈亚拉托提普的眷族。消耗魔法值的总和等于法术成功的几率（其他人可贡献魔法值提升法术的成功率）。每消耗1点魔法，就额外需要1分钟的吟唱时间，但总时间不会超过100分钟。如果掷骰结果为"100"意味着法术必然失败，所有魔法值也随之损失。

如果法术成功，按照规定的活祭仪式，伴随着用夜魇之皮做成的鼓的敲打声，黑斯芬克斯就会从隐匿处渐渐显现（要么从最黑暗的阴影里，要么从沙子底下，这取决于召唤仪式施展于何处）。在某些情况下，它只会露出一只可怕的爪子；而在其他情况下，这个生物将会露出全貌，让目击者见识到它的恐怖。黑斯芬克斯的资料详见第383页。

魔鬼逐出术（送魂术变体）Cast Out The Devil

- **消耗**：10点魔法值；1D4点理智值
- **施法用时**：1天

从异界存在的手中释放被占据的目标。这个复杂而费力的法术需要许多部族魔法的成分。要使该法术生效，施法者必须在与占据目标的存在进行的POW对抗中胜出。最多可以有两名协助者参与，他们必须通晓该法术，协助者每人花费10点魔法值支援施法者，为检定增加一颗奖励骰。很少有人在无人协助的情况下尝试这个法术。本法术在例如非洲、凯尔特、阿拉伯群体等不同文化中的存在形式亦不相同。需要的法术成分会体现施法者的文化传统。

本法术可以对许多敌人使用——帮助被伟大种族伊斯的精神、以及其他寄生实体占据的人。如果从目标身体里出现的存在肉眼可见，在驱魔现场的所有人都要进行相应的理智检定。

动物号令法（民俗）Command Animal

- **消耗**：1点魔法值；1D3点理智值
- **施法用时**：1轮

类似于动物束缚法，施法者命令特定一种生物种类服从单一指令。本法术的每个版本都专门对应能够召唤和命令一种动物；因此，“号令乌鸦”只对鸦属动物生效，依此类推。此类法术中的每一种都必须单独学习。任何自然界的动物都有对应的法术。

命令会自然得到回复，目标动物用自然的前进方式向施法者移动。目标会被强制服从施法者的一个命令，甚至攻击自己的同类。完成命令后，目标就会获得自由且一天之内无法被再次命令。施法者的命令必须简单、具体、直观并且持续时间有限。目标将在施法后一轮开始行动。

施法者必须能够看见目标动物，且命令必须是该动物能够正常完成和理解的。“永远保护我不受伤害”不是个有效的命令，但“杀死那个人”则有效。法术的效果通常会持续到施法者的命令执行完成为止。如果能采取某种方法阻止动物完成任务，例如射击或使动物丧失行动能



力，法术效果就会减弱。如果未被阻止，法术会在任务完成后或1D10+5分钟后消失并终止——两者间取较短的时间。

鬼魂号令法（民俗）Command Ghost

- **消耗**：10+点魔法值；1D3点理智值
- **施法用时**：10分钟

驱使一个鬼魂回答特定的问题。法术必须在夜间施放。施法者需要在想接触的人的墓或骨灰上面泼洒一只哺乳动物的血液。如果灵魂不愿重返世间，施法者就必须与其进行POW对抗，以迫使它出现。鬼魂会以他死亡时的样貌现世（可能会引发理智检定）。鬼魂会回答与他生前发生的事相关的问题。每回答一个问题都要消耗施法者一点魔法值（如果问题会对鬼魂造成困扰，守秘人可以决定是否需要进行POW对抗）。若施法者POW对抗失败，用光了魔法值，或者游戏内的时间过去了一个小时，灵魂就会离去。

芭丝特通神术 Contact Bast

- **消耗**：5点POW；1D6点理智值
- **施法用时**：1D6+4轮

只能在与芭丝特崇拜有关的地点或者有大量猫生活的地区施放。祈求者必须用香料涂满全身，然后歌唱、跳舞、饮酒，直到喝醉为止。仪式的高潮是在神像前献祭一条蛇（最好是毒蛇），将它的血倒进雕像脚下的一个铜碗内，等待女神到来时享用。与芭丝特通神的成功率等于施法者POW的一半（以消耗5点POW之后的值计算）；如果困难等级的POW检定成功，芭丝特（或一只猫咪传令官）会在数小时或数天后与施法者联系。那些虐待过猫的人最好永远不要使用这个法术。

塞贝克通神术 Contact Sebek

- **消耗**：5点POW；1D6点理智值
- **施法用时**：1D6+4轮

那些想要与塞贝克通神的人必须在鳄鱼经常栖息的地方（通常是河边）施展法术。仪式通常包括图腾、舞蹈、冥想或其他形式的供奉。成功几率等于施法者POW的一半（以消耗5点POW之后的值计算）；如果困难POW检定成功，施法者三天内就会看到塞贝克的幻象，通常是在梦中现身。

护身符创造术（民俗）Create Charm

- **消耗**：10点魔法值；5点POW
- **施法用时**：7天

为一个小物件附魔，使其具有阻挡邪恶的力量。收集材料后，施法者在一张小纸条上写下一个“愿景”（某种祈求好运的东西）。在游戏术语中，护身符将被授予以下一种能力（括号中给出时间尺度建议）：

- 给与持有者一个幸运检定奖励骰（一次性）。
- 一个闪避检定奖励骰（一次性或持续1D4小时）。
- 减少受到的伤害；等同于5点护甲值（1D4小时或24小时）。

守秘人亦可自行决定其他奖励效果。这种法术存在于多种文化之中。

西姆巴创造术（僵尸创造术变体）Create Ciimba

- **消耗**：12点魔法值；1D6点理智值
- **施法用时**：1天

由肯尼亚的基库尤巫师发明的这个咒语会创造出一个不死仆人。必须通过肢解仪式将被选中成为西姆巴（Ciimba）的人杀死。然后祭司将从生命逝去那一刻起开始对着尸体咏唱，直到大约18到20个小时后，尸体就会复活。西姆巴可以执行一些简单寻常的任务，例如“守护这个”、“拿到那个”或者“杀死他们！”以这种方式创造的西姆巴在复活后仍会继续腐烂，所以祭司必须周期性地杀死新的敌人来创造出更多的不死仆人。

诅咒（民俗）Curse

- **消耗**：1D3点魔法值；1D6点理智值
- **施法用时**：1轮

施法者念出诅咒（必须被目标听到），造成身体和精神上的伤害。施法者必须与目标在POW对抗中胜出。如果成功，目标将损失10点属性（由施法者从STR、DEX、CON、APP、INT或POW中选取一种），持续一天（直到第二天黎明）。属性值无法被降到1点以下。

深层魔法：此法术的变体可以针对特定的感官，如听觉、视觉和嗅觉（导致无法使用某些技能、增加难度或增加惩罚骰）。

伤害偏转术 Deflect Harm

- **消耗**：1点魔法值；1点理智值
- **施法用时**：瞬发

一种防御性法术。施法者吟诵某神之名，并向攻击者伸出一只手。在手放下之前，施法者可以通过消耗等同于掷出的伤害值的魔法值来偏转连续的攻击。如果攻击失败，则不会消耗魔法值。一旦他的手放下，法术就随之结束。施法者可以偏转任意次数的攻击，直到魔法值耗尽——他们还可以选择通过燃烧生命值继续施法，但这可能会适得其反！他们可以选择偏转掉哪一次攻击，或让哪一次攻击正常造成伤害，但必须在了解实际伤害之前做出选择。如果点数无法完全偏转某一次特定的攻击，则法术效果结束，该次攻击如同正常情况下一样命中或未命中。

送魂术 Dismiss Spirit

- **消耗**：可变的魔法值；1D4点理智值
- **施法用时**：1+小时

让一个灵魂回到它原来的地方，包括让一个脱离肉体的灵魂返回它最初的肉体之中。在不同的文化中，仪式和组成部分上也会有不同的做法。施法者必须投入与该灵魂相等的魔法值（即该灵魂POW的五分之一），然后与目标灵魂进行POW对抗并胜出。最多可以有两名协助者参与，他们必须通晓该法术， 协助者每人花费10点魔法值支援施法者，为检定增加一颗奖励骰。注意，以某种方式绑定到非生命物体（如魔法物品或遗迹）上的灵魂不受此法术的影响。

凡尘平静法（民俗）Earthly Serenity

- **消耗**：3点魔法值
- **施法用时**：1轮

抑制感知疼痛的能力，并在有限时间内给施法者带来平静的心境。法术施展后，受到作用的目标会在一小时内感觉不到疼痛：在此期间，法术会使目标会忽略用于保持清醒的检定（例如：重伤），同时该法术会暂时增加目标2点生命值（当法术效果消失时将失去该生命值）。此外，目标在一个小时内心智都会处于平静状态：恐惧和疯狂会被忽略，理智损失会被记录下来，但在法术效果结束之前不会被扣除（但法术效果结束时所有损失的理智都会被一并扣除，这可能会引发疯狂等效果）。

清心法（民俗）Empty Mind

- **消耗**：6点魔法值；1D3点理智值
- **施法用时**：（1+年学习时间）瞬发

一系列的心智锻炼，让使用者增强心智，抵御外界的攻击。使用者必须每天进行冥想和心智锻炼（每天4小时），至少花一年时间来掌握这项技能。施法者消耗6点魔法值，使自己在对抗精神攻击时POW翻倍（对一次精神攻击有效，并且会消耗施法者1D3点理智值）；该法术可以反复施放以抵御更多的攻击。当在毫无预兆的情况下受到精神攻击时，知晓该法术的人必须先通过INT检定才能抵御攻击；如果检定成功，他们就可以迅速唤起自己的精神防御（即施放该法术）。

棍棒附魔术 Enchant Club

- **消耗**：5点POW；1D4点理智值
- **施法用时**：1小时

附魔一根棍棒使其变成魔法武器。该武器需要在SIZ大于等于20的生物血液中淬火。一旦附魔完成，这根棍棒就可以造成额外的伤害（例如，一根小型棍棒的伤害会变成1D6+1），并且可以对只会受到魔法/附魔武器伤害的生物造成伤害。护甲对附魔棍棒正常生效。

附魔的阿努比斯之尘 Enchanted Dust of Anubis

- **消耗**：5+POW
- **施法用时**：2轮

制造出一把能对不死生物造成伤害的尘埃。施法者牺牲不同数量的POW点数会决定尘埃所蕴含力量的强度。当这些尘埃被抛向不死生物时，这个怪物就必须进行一次POW检定。检定难度的高低取决于投入POW的多少——如果施法者花费5点POW制造尘埃时，难度等级就为普通，如果投入了10点POW，难度等级就为困难，如果投入了15点POW，难度等级就为极限。如果怪物没能通过检定，它就会被消灭。

在这个法术中，不死怪物被定义为任何曾经有过生命，已经死去，并且通过魔法手段使躯体获得行动力的东西：木乃伊、僵尸、以及（可能）吸血鬼。鬼魂、怨灵以及食尸鬼并非不死生物。

活焰附魔术（火炬附魔术变体）
Enchantment of the Living Flame

- **消耗**：6点魔法值；1D6点理智值
- **施法用时**：6小时

可以配合炎之精召唤术一起使用，一次召唤出多个炎之精。施法者准备一个尺寸和重量都符合要求的铁制火炬模型，上面还要带有克图格亚的标志。接着，施法者向克图格亚祈祷六个小时。如果成功，火炬会自动开始燃烧，标志着附魔已经完成。

值得注意的是，被附魔的火炬无需燃料，铁制顶端燃烧着的火焰永不熄灭（因为它传递了一小部分克图格亚的能量）。只有向克图格亚之名乞求，火炬才会熄灭。火炬可以用来在召唤炎之精时提供帮助，每额外召唤一个炎之精需要消耗施法者1D3点生命值和3点魔法值。请注意，如果召唤炎之精的人想让它们屈服于自己的意志，就得单独去束缚它们。

此外，由于火炬的火焰来自克图格亚，所以它可以融化金属物体（以及那些充满魔力的物体），比如尼托克丽斯的王冠，无需召唤炎之精就能做到。

提示：这个法术的的抄本可以在埃塞克斯郡米斯尔宅里的爱德华·加维根的秘密工作室里那本《灯神之歌》中找到。

光与暗之眼 Eye of Light and Darkness

- **消耗**：可变的POW（标准100点）
- **施法用时**：黄昏至黎明

一个强大而古老的法术，削弱过许多神话生物的代理人和它们的仆人。这个法术需要牺牲大量的POW（不同版本需要牺牲的量也不同）。要在一块例如花岗岩的坚硬的自然物上画上一个巨大的眼形符咒，然后固定在待封印区域的高处。这枚眼睛必须在下午到满月升起之前造出来。在月亮升起的时候，要将一个无知者（没有克苏鲁神话知识的人）的血液按每小时一次的频率注入瞳孔直到黎明（实际上只需要几盎司的血）。

当第一次献祭血液时，参与者必须吟唱，大声重复一个听起来就像“SA-MA, SA-MA, TE-YO, SA-MA”的短语，直到黎明。该封印要求吟唱者献出POW值（也许他们学习此法术时并不知道这一点）。每吟诵一小时，眼睛就会从每个参与者身上吸取5点POW，直到吸收足够为止（标准版本为100点POW）。



失去全部POW的人会立即死亡。如果黎明之前仍没有积累足够的POW，则激活过程失败，所有已吸收的能量会消失，整个过程必须从头开始。守秘人在创造封印成功或失败之前都不要说到底发生了什么；等到成败已定之后，再让玩家划去所有的损失（由守秘人秘密记录）。

如果在限定的时间内收集到了足够的POW，当下一次月亮升起时，眼睛的瞳孔就会被激活，并短暂地发光。此后这个印记将不能被物理或普通的魔法手段移除。创造它的人（只有他们）在靠近它的时候可以看到眼睛里散发着微弱的灵光。

光与暗之眼具有强大的力量。它能削弱外神、旧日支配者的代理人、怪物和仆役，当它们进入这个区域时，这些"仆从"将每小时受到1点魔法值的伤害（除非离开这一区域否则无法回复魔法值）。在眼睛作用区域内失去所有魔法值的仆从将彻底瓦解。联络术、通神术、请神术、召唤/ 束缚术在眼睛的视线范围内无法施放。这枚眼形印记的作用范围为10英里（16公里）。

破坏眼形印记需要和最初创建它一样的法术。大多数情况下，根据创建时的吟唱和仪式不同，每只眼睛都是独一无二的（通常基于施法的位置）。需要复杂的推理和长年累月的艰苦研究才能逆向破解创建时的法术，并且最终破坏眼形印记。这种古老魔法极其罕见，只有蠢货才会去破坏这种东西。

提示：这个法术的抄本可以在杰克·布雷迪从林燕玉夫人那里偷来的《铉子七奥书》中找到。

拉神闪光术 Flash of Ra

- **消耗**：5+POW；1D6点理智值
- **施法用时**：1轮

创造出明亮的闪光，可以让一些人失明，还能摧毁某些实体，比如鬼魂和怨灵。每投入5点POW，该法术就会对每10码/米范围内的非物质生物造成25点伤害。强光会以施法者为中心放射出来，使20码内所有没闭上眼睛，转过身去或者用任何方式护住眼睛的具有视力的生物致盲。受到致盲效果影响的生物必须进行一次CON检定，如果失败，失明会持续一个小时；如果成功，失明仅持续1D6分钟（极限成功则为1D3轮）。掷骰值为96-100则会导致永久性失明。

克苏鲁抓攫术 Grasp of Cthulhu

- **消耗**：2D6点魔法值（每分钟）；1D6点理智值
- **施法用时**：1轮

用可怕的毁灭性的压力固定住一个或多个目标，暂时夺取他们的STR。该法术影响范围为10码，可同时作用于多人；每增加一个目标就要每分钟额外消耗2D6点魔法值——无需支付额外的理智值消耗，只要施法者有足够的魔法值，就可以持续维持法术，但是施法者必须全程专注施法。

施法者须和目标进行一次POW检定对抗并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，目标会感到巨大的压力落于身上，完全无法动弹——好像被伟大的克苏鲁的强大的触手攫握住一样。 法术每持续一分钟，目标就会暂时失去5D10点STR。若目标的STR减少到0以下，他就会昏迷。

蛇臂术 Hands of Colubra

- **消耗**：12点魔法值；1D10点理智值
- **施法用时**：瞬发

使施法者的两只手臂分别变成两只毒蛇的前半身。此法术只影响施法者，效果持续1D3+3轮。法术变化出的蛇可以咬到8英尺（2米）范围内目标。看到变形的巫师的人需要进行理智检定（损失0/1D6点理智）。 每只蛇都可以攻击（使用施法者的格斗（斗殴）技能），每咬一口造成1D3点伤害并附加注入毒素——每轮造成1D10点伤害，直到因此受到的伤害达到施法者POW 的五分之一或目标死亡为止（CON检定极限成功可以免受毒素伤害）。

治愈法（民俗）Healing

- **消耗**：12点魔法值；可变的POW；1点理智值
- **施法用时**：2D6轮

本法术可以治疗肉体损伤。施法者必须接触受伤的人并反复念诵一段短语。在本法术的一些变体中，还必须准备某些原料（治疗药草、药油等）。

法术生效以后将加速恢复过程：在2D6轮之后受伤的人将会回复2D6点生命值（最多回复到正常的最大生命值）。这个法术不能使血肉再生，只是将伤口粘合在一起；它会留下难看的疤痕，可能会导致APP降低（也可能

导致由守秘人自由决定的其他肉体上的慢性后遗症）。只有施法者对每回复的一点生命值消耗1点POW，治愈效果才永久生效；否则效果只是暂时的，一天之后伤口会再次裂开。注意本法术无法让死人复活。

彼端之旅 Journey to the Other Side

- **消耗**：15点魔法值；1点理智值
- **施法用时**：1天

这是一场漫长的仪式，在仪式当中施法者要吟唱或者进行其他仪式化的重复动作，以进入出神状态（知觉状态的改变）。一旦进入这种状态，施法者就可以把自己的"灵魂"传送到其他存在的位面；具体进入哪个位面可以由施法者决定（如果他们知晓并理解它的存在），或者亦可随机传送——这意味着甚至可以去到神话中的神祇所在之处或者幻梦境之中。出神状态持续1D6+3小时。根据施法者的灵魂所到之处和观察到的内容，可能会伴有理智值损失（可能相当高）。

法老之息（帕祖祖之息变体）Pharaoh's Breath

- **消耗**：3点魔法值；3点理智值
- **施法用时**：瞬发

施法者从自己口中喷出一股就像蒸汽一样的可见有毒气体。这股恶臭的气息可以影响30码/米范围内的一个目标，但也会伤害到他附近的目标。目标会在这种窒息毒素的作用下损失生命值（见下文）。有毒的蒸汽会在空气中立即消散（只在一轮内有效），但在封闭的空间内会持续有效，直到打开窗户或用其他方式通风。

如果目标意识到有毒蒸汽的存在（可以通过一个成功的侦查或聆听检定），他们就可以尝试用闪避技能躲开它的影响范围（在第一轮）。没能闪避则会损失1D8点生命值。在第二轮，如果蒸汽没有消散，则损失1D6点生命值，第三轮损失1D4点生命值，最后一轮损失1D2点生命值。如果目标躲开了蒸汽的影响范围，则不会受到伤害。该区域内其他人每轮都会受到1D4点伤害，持续4轮。

法老之怒（帕祖祖之怒变体）Pharaoh's Wrath

- **消耗**：4点魔法值；1D4点理智值
- **施法用时**：瞬发

施法者伸出双手，向100码/米内的目标释放强大的能量。其效果就像一道闪电击中了目标：每道闪电都会造成1D6点伤害，并且一定会伴随着音爆。

深层魔法：施法者可以每次施法释放两道闪电（每只手各释放一道），均造成1D6点伤害。一些变体可能还会造成1D8或1D10点伤害。

魔力吸取术 Power Drain

- **消耗**：1D8点理智值
- **施法用时**：2轮

从目标身上吸取魔法值。施法者必须与目标进行一次POW对抗检定并胜出后，法术才会生效。若施法者胜出，目标损失1D6点魔法值，施法者则获得它们；若施法者未能在对抗中胜出，他就会失去1D6点魔法值并将其转移给目标。如果魔法值消耗殆尽，该法术将会吸取生命值；如果所有生命值也耗尽，目标会失去知觉（这个法术没有杀死目标的能力）。失去的生命值会以每小时2点的速度恢复。

尼安贝的魔力 Power of Nyambe

- **消耗**：5点POW；1D6点理智值
- **施法用时**：6轮

施法者执行一种卑贱的仪式，向各种神话中的神祇祈求帮助。作为回报，施法者将获得2D6点魔法值。这些魔法值可以超出过施法者最大魔法值上限暂时储存，但使用后就不能再生。

人们怀疑某些神话中的神祇需要让祈求者和它签订正式的奴役契约、或者牺牲、亦或是其他方式的举动，先让他们证明自己的虔诚，然后这个存在才会同意赐予他们魔法力量的请求。

雾之眷属加速术 Quicken Fog-Spawn

- **消耗**：25点魔法值；10点POW；1D6点理智值
- **施法用时**：5轮

这个法术需要一只来自其他维度的神话实体的幼虫（有时被称为"吉什-拉"，但根据原始材料的不同也有许多不同的名词）。法术必须在任何强光都无法穿透的浓雾中施放。施法者必须将自己的一滴血涂抹在幼虫身上，并支付施法所需的消耗。

这个法术会使一个看不见的实体（一只"雾之眷属"）快速长大。施法者可以用思维命令该生物向任何方向移动，并遵照施法者的意愿行事（由于该生物的智力有限，

所以通常只会被命令去杀戮)。施法者必须保持在该生物200英尺范围内,否则该生物就会获得自由;当它处于施法者控制之中时,施法者可以感知到它的大致位置。控制时间为3小时,或者直至雾气消散或天亮(如果遇到强光它就会逃走;而阳光直射则会驱散该生物)。三个小时后,这种生物会在夜里漫无目的地游荡,杀死它捕获到的猎物,然后要么消失并回到它来的地方,要么找到一个黑暗的地方潜伏下来。

提示:埃塞克斯郡米斯尔宅里的爱德华·加维根的秘密工作室里有用希伯来语记载着这个法术的卷轴。雾之眷属,雾生衍体的资料详见**人物与怪物:英格兰,**第291页。

伊西丝的封印 Seal of Isis

- **消耗**:可变的魔法值;1点理智值
- **施法用时**:1小时

保护无生命的物体免受魔法攻击。施法者投入任意点魔法值。如果魔法攻击(法术)被引导进封印范围(50英尺的立方体),那么攻击方的施法者必须用自己的POW与投入本法术魔法值乘以5的数值进行一次POW对抗检定。如果攻击者获胜,则法术穿透封印,伤害到内部的物体。由此一来封印也可能被破坏。用投入本法术魔法值的5倍的数值作为成功率进行检定:若失败,则封印被摧毁。

注意,伊西丝的封印不能保护人类,也不是阻挡入侵者的物理屏障——它只能在保护封印区域中的无生命物体。

涅弗伦-卡的封印 Seal of Nephren-Ka

- **消耗**:可变的魔法值;1D4点理智值
- **施法用时**:可变(1轮到1小时不等)

创造一道对抗灵魂的屏障(无论其是否有形)和大多数法术。对封印区域(50英尺的立方体)内的活人施放的法术会被消耗的魔法值所阻挡。施法者可以投入任意魔法值。如果魔法攻击(法术)被引导进封印区域,那么攻击方的施法者必须用自己的POW与投入本法术魔法值乘以5的数值进行一次POW 对抗检定。如果攻击者获胜,他们的法术就会穿透封印,摧毁它,使其原本的法术正常发挥作用。封印区域会阻挡除了涅弗伦-卡的封印的施法者本人施放的召唤法术之外的所有法术;这个法术能够创造一个(相对)安全的区域来进行召唤实验。

"灵魂"必须与投入的魔法值乘以5的数值进行一次POW对抗检定(附加一个惩罚骰)并胜出,才能通过屏障。一旦一个实体成功穿越屏障,封印就会被摧毁。

封印可以采用多种形式构成;通常它们是地板上绘制的复杂线条图案,田野里特殊的石头阵列,或以特定图案种植和生长的树木。如果该区域已经准备完毕(树木生长,石头放置等等),那么封印只需一轮就可完成;否则,如果临时绘制所需符号,则施法时间将增加到1小时。除非灵魂或法术打破,否则封印在消散前会持续24小时。

失物寻找法(民俗)Seek the Lost

- **消耗**:3点魔法值;1D6点理智值
- **施法用时**:1分钟

占卜一个物体的位置。每消耗3点魔法值就有10%的几率找到施法者已知的遗失物品。这些信息的呈现方式取决于所使用的法术版本:可能是幻象、低语、直觉等等。法术的影响范围不能超过100码/米。法术效果持续10分钟。

梦境发送术 Send Dream

- **消耗**:5点魔法值;1点理智值
- **施法用时**:10分钟

施法者向目标发送一段简短而具体的梦境(单个场景、图像、或情感,如预兆或恐惧)。需要一个特殊的蚀刻铜碗,里面装满草药和施法者鲜血并点燃,产生绿色的烟雾。目标必须在施法者20英里(32公里)范围内处于睡眠状态,施法者必须与睡眠的目标进行POW对抗并胜出,才能成功发送梦境。

深层魔法:施法者可以发送一个描绘真正的恐怖与宇宙的真相的梦境,梦境的接收者在醒来时会触发理智检定(1/1D4理智损失)。

生命偷取术 Steal Life

- **消耗**:15点魔法值;1D20点理智值
- **施法用时**:1+轮

这个如恶魔般残忍的法术会吸取受害者的生命,以

延续施法者的青春。法术必须在满月时分施展，目标必须处于施法者的视线和听觉范围内。要使该法术生效，施法者必须与目标进行POW对抗并胜出：如果成功，目标将开始衰老腐朽，他们与生俱来的生命和活力将被施法者消耗殆尽。

施法后的每一轮，目标都将尽可能均匀地损失1D10点STR、CON、DEX、POW和APP。施法者每从目标身上吸取1点属性值，就可以变年轻一天。例如，若该法术从目标身上吸取了40点属性值，施法者就会变年轻40天。同时，目标会开始枯萎；皮肉变成灰色并开始剥落，直到法术完全结束时，目标会变成一具可怕的干瘪躯壳（会对目击者造成1/1D6理智损失）。施法者可以选择在目标死亡前的任何时刻结束施法——施法时间越长，受害者外表的状况就会变得越糟（皮肤苍白如纸，四肢干枯扭曲，等等）。如果施法者在目标死亡前被杀死，法术效果就会被撤销，目标损失的属性值也会立即恢复。

深层魔法：本法术可以在满月之外的其他时间施放。在这种情况下，施法者并不会获得延续青春的好处，但如果施法者愿意，受害者仍会受尽痛苦并死去。若法术在猎人之月（秋分后的第一个满月）施放，施法者每轮就可以从STR、CON、DEX、POW和APP中吸取极值10点属性值（而不是掷1D10）。这个变体法术可以让施法者将吸取的属性点转化为自己的POW值（每吸取5点属性值转化为1点POW）。

轰盲术 Strike Blind

- **消耗**：20点魔法值；1D8点理智值
- **施法用时**：2轮

导致永久失明。施法者必须能看见目标，并且与目标距离30码以内，施法者会做出手势，并呼喊奈亚拉托提普的一个秘密名字。接着施法者与目标进行POW对抗：如果成功，目标的眼睛会突然融化并从眼窝流出，从而失去1D10点理智值和1D4+1点生命值；这对目标来说是一个极其残忍和痛苦的过程。

时光陷阱 Time Trap

- **消耗**：100点魔法值；1D6 x 5点POW；1D8点理智值
- **施法用时**：6小时

将一个生物或人类传送到施法者的时间之中。这个仪式需要6小时不间断的冥想以及大量的人类血液。若要施展该法术，施法者必须能在脑中勾勒出目标的真实形态——对于过去或未来的生物，这还需要施法者用到一些能看到未来或过去图像的装置（有可能是一副精确描绘过去某个人的画，由守秘人自行决定）。施法者与目标进行POW对抗：如果施法者成功，被捕获的生物就会出现在施法者5英里范围内的地球表面上。此时，虽然被困在了一个新的时代，但目标仍拥有自由意志且各项功能正常。需要外星大气环境或其他地球上不存在条件的生物很可能在被发现前就会死亡。

这个法术是单向的。被困生物不能使用该法术在时间流中上下移动。每次施法，只会困住一个生物。这个法术只对时间有效，对异维度无效。如果一个具有神格的神话生物愿意回应请求，可能会使一个人回到他们自己的时代，尽管代价可能会很高。

拉神之声 Voice of Ra

- **消耗**：6点魔法值；1D4点理智值
- **施法用时**：2小时

暂时提升施法者的APP和某些相关技能。 需要在仪式上将各种施法成分焚烧。在接下来的24小时内，该法术会为施法者增加5D10点APP，且施法者的取悦、话术和说服检定会获得一个奖励骰。

阿努比斯的封印 Ward of Anubis

- **消耗**：10点魔法值
- **施法用时**：5+分钟

在一间房间或某个位置上施加封印，如果有人闯入封印范围施法者就会得知。这个法术需要许多小石子，每块石子上都刻有阿努比斯的印记（通常与犹格·索托斯有关），每块石子必须用10点魔法值为其附魔（可以提前准备）。接着，将这些石子放在需要守卫的区域边缘，消耗10点魔法值来激活封印。只要石头还在原地不动，保护就会持续生效。但如果这些石头被破坏或污损，封印就会被打破；然而如果石子完好无损被施法者回收，它们就可以重复利用，以供下次重新施展该法术时使用。

如果任意一颗石子被触碰或越过，施法者就会通过心灵感应的方式得到入侵警告。与此同时，施法者可以再消耗10点魔法值看到入侵者的大致形象。

附录C 神话典籍

提示：某些法术用*号标识，可以在**附录B：法术**中找到，用两个星号（**）标识的法术只能在Chaosium出版的*克苏鲁神话魔法大典*里找到（它们在战役中是次要的）。除此之外，都可以在克苏鲁的呼唤规则书中找到法术的描述。

秘鲁

加斯帕·菲格罗亚的最后忏悔

西班牙语，加斯帕·菲格罗亚著于1543年。八开尺寸，手写于羊皮纸上。

- **联系**：考古与人类学博物馆，**储藏室**，第65页。

这份散乱的手稿是用褪色的墨水写在羊皮纸上的，字迹飘忽不定，难以辨认，充满了划线、修改的痕迹和边角注释。其内容同样难以理解，因为它是由一个临死的几近疯狂的人写的。这本书讲述了一个被囚禁在安第斯高地的一座金字塔的古老的恐怖存在，以及它与受其奴役的人们分享的隐秘。作者加斯帕·菲格罗亚没有受到他的控制，他的作品中充满了恐惧，也充满了对他所获知的隐秘的厌恶。

相关内容：描述了征服者（加斯帕·菲格罗亚、埃尔南多·鲁伊斯、迭戈·加里多、路易斯·德·门多萨以及佩德罗·德·贝拉斯科）寻找黄金，却发现了囚禁蛆虫之父的金字塔。这本书讲述了征服者劫掠黄金的过程（将被封印的化身从牢房里解放），并叙述了卡里希里的出现过程。（**卡莱尔文档：秘鲁#3**）

- **理智损失**：1D3
- **克苏鲁神话**：+1/+2
- **神话等级**：9
- **解读时间**：2周
- **法术**：与蛆虫之父交谈（奈亚拉托提普通神术）



美国

纳克特抄本

英文版本，作者、译者未知，创作时间15世纪。四开尺寸，封面为装饰有浮雕图案的红色皮革，其装订时期晚于内页抄本诞生时期。

- **联系：卡莱尔公馆图书馆**，第134页。

据记载，本书在欧洲和美洲共有五份装订版本（均为一完整作品的节选，原本已佚失）。其中至少一份藏于密斯卡托尼克大学；另一份据称藏于纽约公共图书馆。其前身，《纳克提卡》，以古希腊语写成，内含关于希柏里尔、亚特兰蒂斯和木星的传说故事。这本书的源头可能来自在地球上播撒生命的海百合一样的史前生物。

*相关内容：*尽管大多数克苏鲁神话学者认为《纳克特抄本》所抄录自的原作与古老者有关，但也有人坚持认为其作者是伊斯之伟大种族，书名即代表其在澳大利亚西部沙漠中的存放地点。罗杰·卡莱尔所获得的版本中，在关于伟大种族之城的内容旁有一位不知名人物的潦草脚注，并记录着法术"伊斯人联络术"。

- **理智损失：**1D8
- **克苏鲁神话：**+3/+7
- **神话等级：**30
- **解读时间：**45周
- **法术：**联络有翼者（古老者联络术），联络观察者之灵（伊斯人）

伊波恩之书

法文，约13世纪，由加斯帕德·杜诺德译自拉丁文原本。八开尺寸，手写稿，以破损的蓝色牛皮装订。

- **联系：卡莱尔公馆图书馆**，第134页。

据称是杜诺德从更早的希腊抄本翻译而来的。此版本全本与残本共只有13册流传至今。尽管杜诺德所根据的原本可能是从亚特兰蒂斯直接传播到亚威隆尼地区的，但据推测，它应该是偶然从古埃及传播到法国的。

*相关内容：*此书为原《伊波恩之书》的一个变体，内含许多实用的法术和关于法术实践的论述，不过它的重点主要是对一个叫做"撒托古亚"的神的崇拜。然而，书



上的边栏插图中有非常类似于倒置的破碎安卡图案（即黑法老兄弟会的标志），还记载着“帕兹-卢萨”与一个叫做“诺登斯”的神之间的敌对关系。

- **理智损失**：2D4
- **克苏鲁神话**：+4/+8
- **神话等级**：36
- **解读时间**：36周
- **法术**：召唤/送离盲目混沌之主（阿撒托斯），联络佐塔库亚的无形之子，联络渊邃之主（诺登斯），联络佐塔库亚（撒托古亚），纳克-提特障壁创造术，时空门，迷失之雾（拉莱耶造雾术），伊波恩雾轮术**

巨石之间

英语，1918年，作者贾斯廷·杰弗里。手写书籍，其中的诗歌后来出现在《巨石的子民》（1926年出版）中。以恐怖猎手的皮装订。

- **联系**：**卡莱尔公馆图书馆**，第134页。

尽管这本薄薄的书中所包含的几篇诗歌与杰弗里后来出版的作品中出现的篇目相同，但其中数篇显然为早期版本，后来伊利诺伊州孟茅斯市伊尔波斯出版社出版的正式版本对其作出了大量修订。另有数篇篇章仅属于本书。

*相关内容：*其中一篇独属于本书的诗歌名为《女王的服饰》，详细描述了残暴的统治者尼托克丽斯的随身物品（**附录D：神话造物**）。

- **理智损失**：1D3
- **克苏鲁神话**：+1/+2
- **神话等级**：9
- **解读时间**：1周
- **法术**：无

生之为神

英语，作者为蒙哥马利·克朗普顿，1810年。十二开尺寸，手写，以人皮装订。

联系：**卡莱尔公馆图书馆**，第134页。

这是英国艺术家克朗普顿的日记的唯一抄本。克朗普顿1805年前往埃及，成为了黑法老兄弟会的副祭司。克朗普顿写作此日记时已陷入疯狂，这意味着这本日记的大部分内容都是支离破碎的。

*相关内容：*日记里记述了黑法老的各种坏不堪言的行径，还描述了埃及曲折金字塔内部的王座厅（**卡莱尔文档：美国#14**）。

- **理智损失**：1D6
- **克苏鲁神话**：+2/+4
- **神话等级**：18
- **解读时间**：10周
- **法术**：无

非洲的黑暗教派

英语，作者尼格尔·布莱克威尔，1920年。十六开尺寸，蓝色纸板封面，大理石花纹衬页，页边染蓝色。

- **联系**：，姆达里壁龛里的物品，第157页。

这本书是探险家尼格尔·布莱克威尔在非洲旅行期间写作而成的，其中有游记，也有关于非洲各种教派的祭祀仪式的记录。尽管这些旅行笔记显然是结成了一本书，但这本书的扉页上并没有任何出版社的名字，也追寻不到布莱克威尔此人的下落。有些人认为这是一个化名，但即使这是事实，也找不出备选的可能是该书真实作者的人。这本书仅有13本抄本存世——官方设法烧毁了其他所有抄本。

*相关内容：*这本书是穆昆加·姆达里在恐怖猎手的帮助下从哈佛威德纳图书馆里偷出来的。布莱克威尔在1916年无意中目睹了姆维鲁召唤奈亚拉托提普的血舌化身，他将这一经历详细记述了下来（并且幸运地得以逃生）。

- **理智损失**：1D10
- **克苏鲁神话**：+2/+4
- **神话等级**：30
- **解读时间**：6周
- **法术**：西姆巴创造术*

英格兰

分裂的地平线

法语，吉基尔·达拉米茨著，1807年。八开尺寸，以软小牛皮革装订，书页未修剪。

- **联系**：彭赫基金会，**密室（地下室）**，第202页。

记载了这位法国商人、殖民地执政官和探险家讲述的他周游世界的经历，其中的章节特别致力于对北非、亚洲和欧洲地区的习俗和信仰进行分类和比较。达拉米茨喜欢描述关于农业和狩猎的古怪（可能是虚构）行为，这些穿插着充满戏剧性而且令人毛骨耸然的民间习俗，给人一种真实的感觉。其中许多发源于法国南部的中世纪仪式，都有着更为黑暗和残忍的起源。

相关内容：书中提到奈亚拉托提普有无数的化身，比如"女巫引诱者"、"血舌"、"三眼阴影"（守秘人可以自由添加其他的）。与此相关的有一段描述，它描绘了被刻入敌人皮肤上的血舌的标志（就和杰克逊·埃利亚斯额头上的一样）。此外，还有一篇文章详细描述了在基里尼亚加（译提示：非洲第二高峰肯尼亚山的当地叫法）（在基库尤语中的意思是"神的安息之所"）中寻找"血舌所栖息的黑风山"的旅程，达拉米茨声称在那里看到了亵渎的仪式。通过作者对这段旅程的详细描述，读者或许可以追溯达拉米茨的足迹，找到肯尼亚的黑风山。

- **理智损失**：2D4
- **克苏鲁神话**：+2/+6
- **神话等级**：24
- **解读时间**：14周
- **法术**：邪恶的终末（魔鬼逐出术*），唤出撒旦之眼（奈亚拉托提普通神术），驯服惊魂之夜的仪式（恐怖猎手束缚术），老妇人的祝福（护身符创造术*）

德基安之书

英语，作者/译者不详，传说渊源久远。四开尺寸，山羊皮装订，编织纸，有明显的硫磺气味。

- **联系**：彭赫基金会，**密室（地下室）**，第202页。

据说，这本书讲述了"香巴拉最受尊敬的大师们睿智而可敬的话语"，它描述了意识的世代更替，始于一颗名为维拉罗斯（金星）的星球，终结于地球。据说，当终北大陆和亚特兰蒂斯大陆还年轻的时候，原初之火"升格"了人类。这本书讲述了过去，预言了未来的隐秘历史，其中还有大量篇幅预言了包括南北美洲文明的不同文明的兴衰。

相关内容：奈亚拉托提普在书中被提及过几次，以黑法老的名头（"他将跨越蓝色和白色的水域"——有可能是指尼罗河），还有血舌（"一股混乱的力量召唤着他，跨过沸腾的大山，他的舌头被鲜血浸透"）。

- **理智损失**：1D6
- **克苏鲁神话**：+3/+6
- **神话等级**：27
- **解读时间**：14周
- **法术**：召唤森林之子（黑山羊幼崽召唤/束缚术），召唤风之子（拜亚基召唤/束缚术），召唤无形行者（空鬼召唤/束缚术），请教虚空的智慧（奈亚拉托提普通神术）。

伊波恩之书

拉丁文，由盖乌斯·菲利普·费伯翻译，9世纪。四开本，牛皮装订，铁钩捆扎，黑边纸书写。全书发霉，许多页面丢失或损坏。

- **联系**：彭赫基金会，**密室（地下室）**，第202页。

记载着关于古老几何学、存在的原始物质和自然哲学的实验（施法）的讨论与记录，穿插着据说来自一个被称为"萨科齐"的存在的评论和描述。有一些段落是用一种未知的语言（极北文）逐字逐句写下来的，未经任何翻译。据说这些是伊波恩写下的，他谦虚地将自己吹嘘成最伟大的巫师，也记载了他到其他维度和行星（多次去土星）的宇宙旅行。

相关内容：伊波恩记录了他与一个被他称为"萨科齐"的存在的多次对话，这个存在似乎向伊波恩透露了各种各样的秘密。在其中一个章节中，萨科齐说他也被一些人称为"帕泽-鲁兹"，这可能是对帕祖祖的错误转录，这个名字有时候等同于奈亚拉托提普。

译注：帕祖祖是奈亚拉托提普的一个化身。

- **理智损失**：2D4
- **克苏鲁神话**：+3/+8
- **神话等级**：34
- **解读时间**：34周
- **法术**：联络犹克·佐托斯（犹格-索托斯），联络佐塔

库亚（撒托古亚），纳克-提特之障壁创造术，空之戒律（拉莱耶造雾术），制作苍白的刀锋（刀具附魔术），维米尔的印记（维瑞之印），疼痛之触（肢体凋萎术）

灯神之歌（欧格尼特敏·阿尔·金）

阿拉伯语，格里布·阿萨巴著，797年。十六开大小，用山羊皮和青铜扣装订，有硫磺味。

- **联系**：米斯尔宅，**秘密工作室与地牢**，第275页。

此作品据称是作者与“灯神”——“一团炽热火焰”般的存在——进行一系列讨论的文字记录，涉及到了各种各样的深奥和禁忌的知识。虽然书中所包含的大部分知识似乎是想象出来的，但是字里行间却隐藏着一些神话知识的核心内容。

相关内容：这本书里包含了活焰附魔术（附录B：法术），用以制作一件神话造物，让通晓炎之精召唤术的人能够召唤多个炎之精，以及利用克图格亚的力量，来融化注入魔力的金属；因此，能够用来摧毁开罗的尼托克利斯的王冠（附录D：神话造物）。

- **理智损失**：1D4
- **克苏鲁神话**：+1/+3
- **神话等级**：12
- **解读时间**：12周
- **法术**：活焰附魔术*

埃及

阿齐夫

阿拉伯文，阿卜杜勒·阿尔哈兹莱德（Abd al-Azrad），约730年。十卷羊皮卷，在约公元9世纪抄写在羊皮纸上，装在黑色皮革卷轴盒里。非常脆弱，部分丢失。

- **联系**：埃及博物馆，第322页。

这一本并不是由“疯狂的阿拉伯人”自己写的初本，据说是萨拉丁从大马士革带到开罗的，稍晚一点的版本（可能是由著名的阿拉伯学者阿尔金迪抄写的，也可能是他的图书馆里的人抄写的）。遗憾的是，埃及博物馆保存的卷轴并不完整，尽管它们可能是现存的臭名昭著的《死灵之书》的最后一份阿拉伯语副本。作为一本让人理智颤抖的法术收录大全；这本书提及到了曾经存在的每一尊神和每一种神话生物，讲述了它们的故事与传说。一些地图和星图已经损坏或者被故意污损，使得它们毫无作用。

相关内容：这本阿拉伯语的死灵之书关于黑法老的绝大部分信息将会由阿里·卡福博士讲给调查员听。当然，它所包含的远不止这些，而且阅读它对于生命和理智的危害非常之大。出于对他人身心安全的考虑，博士不会轻易让任何人读这本书。然而，在这本最为可怕的著作里有着**法术**：炎之精召唤/束缚术，如果调查员想摧毁尼托克利斯的王冠（**强大的物品**，第361页），这个法术可能会派上用场。如果守秘人愿意的话，它也可能记载着能够在吉萨的狮身人面像下面的宏伟密室里，打开通往奈亚拉托提普面前的时空门的法术。

- **理智损失**：2D10
- **克苏鲁神话**：+6/+12
- **神话等级**：54
- **解读时间**：68周
- **法术**：恳求恶魔苏丹（阿撒托斯请神/送神术），火焰之主的降临（克图格亚请神/送神术），呼唤无以名状者（哈斯塔请神/送神术），和黑暗者交谈（尼约格萨请神/送神术），向万物之母致敬（莎布-尼古拉斯请神/送神术），犹格-索托斯请神/送神术，领来食腐者（食尸鬼联络术），混乱之歌（奈亚拉托提普通神术），使住在沙漠之人回归（潜砂怪联络术），支配术，阿撒托斯的恐怖诅咒，苏莱曼之尘，旧印开光术，伊本-加齐之粉，复活术，枯萎术，唤出有翼之马（拜亚基召唤/束缚术），炎之精召唤/束缚术，唤起“那个东西”（外神仆役召唤/束缚术），维瑞之印

卢韦-克拉夫的黑暗仪式

埃及象形文字，卢韦-克拉夫著，约埃及第十三王朝（公元前1786-1633）成书。手写于十卷易碎的莎草纸卷轴上，目前存放于简威廉·范·赫维伦床下的一个旧鞋盒里。

- **联系**：**黑猫**，第326页。

几乎每幅卷轴的每一寸都写满了细小而粗糙的埃及象形文字。第一个卷轴表明作者是卢韦-克拉夫，猫女神芭丝特的大祭司。前几卷详细讨论了对芭丝特的崇拜，包括召唤芭丝特和她的猫的方法。后面几卷则概述了对其他埃及神的崇拜。特别提到了"可怕的河岸之主"，鳄鱼头的索贝克。书中描述了他在河边的神庙，以及以他的名义献祭的仪式。还包括了专门介绍埃及万神殿里的黑暗成员的警示章节。

相关内容：书中提及了奈亚拉托提普的化身无貌之神（黑斯芬克斯的另一种名称）和黑法老，虽然二者都被认为是完全独立的存在。这一信息与阿里·卡福博士对黑法老的历史和传说认识是一致的（**历史上的黑法老**和**黑法老的传说**，第324页和第325页）。

- **理智损失**：2D6
- **克苏鲁神话**：+3/+8
- **神话等级**：33
- **解读时间**：41周
- **法术**：联络猫之神明（芭丝特通神术*），猫束缚法*，使无面的沙之主降临（黑斯芬克斯召唤术*），联络黑法老（奈亚拉托提普，黑法老形态请神术），沙漠中的食腐盛宴（食尸鬼联络术），唤起可怕的河岸之主（索贝克通神术*），召唤弃誓河岸之子（动物束缚法：鳄鱼*）

肯尼亚

暗黑大典

印地语，作者阿尔索普斯，作于1517年，译者不详。十二开尺寸，用黑色小牛皮装订，原来的铁扣已经断裂。

- **联系**：坦·考尔的地下室，第411页。

这是死灵法师阿尔索普斯忏悔录的译本，据说他住在名为"埃隆吉尔"的土地上，一个被神话和传说遗忘的地方。这本书包含了许多魔法仪式和法术施法的记录，很像死灵法师的魔法实验日志。在后面的部分中，有这样一种说法，阿尔索普斯声称要把他的思想传送到"超越时间和世俗之地"，萨尔纳斯。在那里，奈亚拉托提普拥有一座"大黑檀宫"

相关内容：包含一个有趣的注脚（**卡莱尔文档：肯尼亚#3**）。书中记载着印度历法中日食的日期，对应的是1926年1月14日。书中提到的"猎豹"可能是1926年在印度出现的食人动物，在同年5月被杀之前，造成了125人死亡。

- **理智损失**：2D6
- **克苏鲁神话**：+3/+7
- **神话等级**：30
- **解读时间**：37周
- **法术**：透特之咏，联络赴宴者（食尸鬼），联络萨尔纳斯之主（奈亚拉托提普），创造仆从（僵尸），诅咒*，痛苦一指（致死术），大旅行术（彼端之旅**）

澳大利亚

绝妙智慧

英语，詹姆斯·伍德维尔著，17世纪。八开尺寸，用精致的红色皮革装订，有一些因为用沾水的手指翻书造成的损坏。

- **联系**：**莫蒂默·怀克洛夫的商店**，第469页。

书中记载着英国内战期间和之后奥利弗·克伦威尔时期的商人的故事。除了作者冗长乏味的自夸和对他独特的性行为的狡辩，伍德维尔还描述了"伊斯之伟大种族"。

相关内容：后一段文字令人不寒而栗，记载了伊斯人和那些在"黑暗洞穴里发出奇怪啸声，在玄武岩都市中建立许多无窗高塔"的致命生物。可以参考伊斯之伟大种族（*克苏鲁的呼唤规则书，第260页*），这是对于伊斯人的一份客观描述，洛夫克拉夫特的小说《超越时间之影》也可以补充这些信息。

- **理智损失**：1D4
- **克苏鲁神话**：+1/+2
- **神话等级**：9
- **解读时间**：2周
- **法术**：无

现实之神

英语，罗伯特·休斯顿著，20世纪20年代。第600页手稿，未装订。

- **联系：休斯顿的老巢**，第498页。

罗伯特·休斯顿，20世纪20年代，在伟大种族的城市成书。休斯顿认为，宇宙是相对的，任何一个正常人都无法想象其中的真实。为了保护自己，人类教导自己不要看到这方面的真相，但是有些真相通过我们可以理解的梦境潜入意识。手稿还记录了他在一条地下通道中发现的许多记录，包括一个文明在巨大的核动力飞船上旅行的故事。

相关内容：这本书还讲述了伊斯人的精神交换和它的原理，关于电光枪和如何使用它对抗甚至杀死飞水螅，以及借助奈亚拉托提普的恩惠，休斯顿如何带着伊斯人（**卡卡卡塔克**，第458页）穿越时间。阅读这部著作也可以获得1D6点语言（阅读伊斯语）技能。

- **理智损失**：1D3
- **克苏鲁神话**：0/+1
- **神话等级**：3
- **解读时间**：1周
- **法术**：时光陷阱*，梦境发送术*

中国

黑扇女神

以文言文书写，刘禅方著，年代不明，记录在羊皮纸卷轴上。该卷轴存放在一个象牙材质、有着精致银丝装饰的筒状盒子里。

- **联系：肿胀之女的圣坛**，第560页。

这份卷轴上的诗讲述了刘和尚是如何见到一位将她的脸隐藏在一把黑色扇子后的女神。这个女神在扇子之后呼唤他，引诱他，告知了他自己的芳名。他顺从了她，但当他看到那个臃肿的女人之后，他吓坏了。在用镰刀割伤自己后，他用血写下了最后一首诗。

相关内容：这是肿胀之女教团的一切基础，也是他们心中最为神圣的典籍。几个世纪以来，邪教徒一直害怕它会永远遗失，如今这本书又被归还给了他们。为了



夺回这本书，教派会不惜一切代价，杀死任何胆敢阻碍的人。尽管刘没有在里面提及奈亚拉托提普这个名字，但是其中一段诗可以作为法术"肿胀之女（奈亚拉托提普）通神术"来使用。

- **理智损失**：1D4
- **克苏鲁神话**：+1/+4
- **神话等级**：15
- **解读时间**：2周
- **法术**：来吧，扇子的主人（奈亚拉托提普/肿胀之女通神术）

伊波恩原本

法语版，约13世纪由加斯帕德·杜诺德翻译。四开尺寸，手抄本，皇家蓝鲨革（黄貂鱼革）装订。

- **联系**：**肿胀之女的神龛**，第560页。

《伊波恩原本》很有可能是从希腊语手稿翻译过来的，它与它的姊妹篇《伊波恩之书》有很多相似之处，因为译者加斯帕德·杜·诺德染上了高卢语的风格。加斯帕德·杜·诺德在收拾了他的老师纳撒依尔遗留下来的烂摊子后，还从教会的手上溜之大吉。据传，其作品的基础很可能来自于纳撒依尔的收藏。

相关内容：就像它在彭赫基金会手中的手抄本《伊波恩之书》（详见英格兰一章）一样，何方手中的《伊波恩原本》也包含了刀具附魔术这个法术，用来制造一种能够摧毁尼托克利斯的项链的武器（**强大的物品**，第361页）。

- **理智损失**：2D4
- **克苏鲁神话**：+4/+8
- **神话等级**：36
- **解读时间**：36周
- **法术**：阿撒托斯请神/送神术、联络佐塔库亚的无形眷族（无形之子）、克图尔特（克苏鲁）通神术、犹克·索托斯（犹格-索托斯）通神术、佐塔库亚（撒托古亚）通神术、纳克-提特之障壁创造术、时空门、拉莱耶造雾术、刀具附魔术、维瑞之印、肢体凋萎术

死灵之书

拉丁文版，奥劳斯·沃米乌斯译，1228年。西班牙黑信对开本，在17世纪以牛血色皮革装订，点缀些装饰华丽的扣子与各种半宝石。

- **联系**：**肿胀之女的神龛**，第560页。

1228年，修道士奥洛斯·沃尔米乌斯将一本狄奥多拉斯·菲力塔斯在10世纪所写的希腊语版《死灵之书》译成了拉丁语。西班牙印刷的第二版比两个世纪前德国的版本质量上差很多。它包含了《阿齐夫》（第643页）中的大部分信息，但是如果直接比对两者，会发现一些明显的遗漏和增补。这个版本关于奈亚拉托提普的各种化身的介绍要少的多，而且集中在那些同时被沃尔米乌斯和菲力塔斯所热衷的化身上，尤其是那些更像人类或者恶魔的化身。

相关内容：这个版本上包含着手写的批注，详细说明了可以直接把使用者送到奈亚拉托提普面前的时空门法术的特定变体（作者并不知道真实作用）。这个时空门需要支付20点魔法值来使用（见**巨洞**，第357页）。

- **理智损失**：2D10
- **克苏鲁神话**：+5/+11
- **神话等级**：48
- **解读时间**：66周
- **法术**：降临吧，恶魔之主（阿撒托斯请神/送神术）、召唤无名者（哈斯塔请神/送神术）、说话吧，黑暗中的神！（尼约格萨请神/送神术）、降临吧，森林的黑暗女主人（莎布-尼古拉斯请神/送神术）、食尸鬼联络术、向千面之神致敬（奈亚拉托提普通神术）、目睹传令官之路（创造通向奈亚拉托提普的时空门）、支配术、阿撒托斯的恐怖诅咒、苏莱曼之尘、旧印开光术、伊本-加兹之粉、复活术、枯萎术、夜空飞行（拜亚基召唤/束缚术）、唤来飞舞的火焰（炎之精召唤/束缚术）、维瑞之印

拉莱耶文本

文言文著，作者不详，附有评注，作者不详，日期亦不详。拉莱耶文本著于五份羊皮纸卷轴，附有另外五卷手写注释，均放于一套丝绸卷轴盒之中。

- **联系**：**肿胀之女的神龛**，第560页。

这是一份抄录于非常早期的原始泥板的副本，它讲述了姆大陆和拉莱耶的沉没，也提到了克苏鲁的眷族们。它也列出了如何正确地供奉旧日支配者及其眷族，以及如何在需要的时候联系他们。这份注释明显出于徘徊在疯狂边缘的人之手，主要内容是涉及失落大陆及其住民的胡言乱语，以及部分准确的拉莱耶位置图。

相关内容：这是卡尔·斯坦福送给何方的礼物，包含法术断裂波峰（忘却之波），用以摧毁黑暗女士号和幸运女神号。

- **理智损失**：2D6
- **克苏鲁神话**：+5/+10
- **神话等级**：45
- **解读时间**：54周
- **法术**：坚定的目光（赛伊格亚请神术**）,失落深渊之歌（克苏鲁通神术），来吧大海之子（深潜者联络术），父神达贡联络术，母神海德拉联络术，断裂波峰（忘却之波）。

亚洲的神秘奥迹，含有从《戈尔·尼格拉尔》中摘抄的注释

中文译本，译者不详；译自戈特弗里德·穆德1847年德文版。八开本，布面封皮，紫色墨水手抄本，印有林燕玉私印

- **联系**：林女士的收藏品，第570页。

这是德国神秘学家戈特弗里德·穆德在他的朋友兼同事弗里德里希·冯·容茨特去世后凭记忆写下的。容茨特曾有幸参观位于中国的一座隐秘之城——延河里的一座寺庙，那里现存世上唯一一本《戈尔·尼格拉尔》。在回到德国后，容茨特和穆德详细讨论了《戈尔·尼格拉尔》中的内容。据说，最初的《戈尔·尼格拉尔》的手稿是由一个名叫扎昆巴的巫师于亚狄斯发现（参考于《伊波恩之书》）后将其带到了地球，并被姆大陆上的的祭司添加了他们自己土地的故事。

相关内容：包含了酿造黄金蜂蜜酒这一法术（如果调查员没有在纽约发现现成的黄金蜂蜜酒，并且需要用它来摧毁**尼托克利斯的腰带**（第652页，埃及），那么这个法术将会给他们雪中送炭。这个特别的配方需要用到在何方的仓库里找到的“龙”的骨粉（**特殊的储藏室**，第554页，中国），蓝莲花蒸馏提纯精华（**内院**，第560页，中国），垂死之人的最后一口气，黑山羊幼崽身上的“树皮”（干燥皮肤）（**坦·考尔的地下室**，第411页，肯尼亚），一种与飞行生物分泌物混合后发酵而成的混合物（在伟大种族的城市中发现的蝙蝠毒素是最理想的材料；**邪教仪式**，第497页，澳大利亚），以及（相当普通的）一大杯鲜榨生姜汁。

- **理智损失**：1D8
- **克苏鲁神话**：+2/+5
- **神话等级**：21
- **解读时间**：16周
- **法术**：长生不老药（黄金蜂蜜酒酿造术），劝诫恶魔之主（阿撒托斯请神术），开启道路（时空门），雾隐之术（拉莱耶造雾术）

通俗调整：替代成分

在通俗战役中，垂死之人的最后一口气作为酿造黄金蜂蜜酒的一种特殊成分可能有些平淡无奇，更难获得的成分是神之血，尤其是奈亚拉托提普的血。

英雄们有很多机会获得这样东西：姆维鲁的坠饰（**出场人物：肯尼亚**，第393页，肯尼亚）里有三滴伏行混沌的粘稠黑色血液——这是神送给她的珍贵礼物，以认同她对他的侍奉。英雄们也有可能直接在直面他的一个化身的时候获得奈亚拉托提普的血液，比如说埃及的黑法老（**与神争锋**，第369页，埃及），或者澳大利亚的沙蝠（**邪教仪式**，第497页，澳大利亚）。如果以上方法都失败了，可以从各种各样的神的传令官身上找到机会，例如：**黑斯芬克斯**（文本框，第383页，埃及），或者米斯尔宅的奈亚拉托提普信使（**盛大仪式**，第279页，英格兰）。

铉子七奥书

文言文，铉子著于约公元二世纪。此乃一卷巨大的古典中式卷轴，分为七卷，存放于一卷轴盒里，盒上绘有旧印。

- **联系**：**穆先生**，第573页。

这个铉子七奥书的手抄本比其他的版本更为古老和完整。至于这本书是铉子写的，还是从黄帝时代流传下来的，至今仍存在争议。其中提到了奈亚拉托提普的许多化身，还提到幻梦境的相关内容，以及一些其他神话典籍的片段。

即使像是穆贤这样优秀的学者，解读这卷书中独特的文字并理解它们的含义也是一项漫长的任务。就调查员而言，必须至少有50%的语言（汉语）——任何一种方言都行，因为书写语言对于所有的方言来说都是通用的——才能开始研究。而且在缺乏外界帮助的情况下，解读的成功率极低。

相关内容：关于光与暗之眼的段落在这本书的第五卷。详情参考**卡莱尔文档**：**中国#9**。创造这个封印的方法只存在于穆贤翻译的那个版本中，这就是为什么肿胀之女教团迫切地想要得到它的原因。除此之外，卷中还提及到，肿胀之女只是奈亚拉托提普众多化身中的一个。

- **理智损失**：1D8
- **克苏鲁神话**：+3/+8
- **神话等级**：33
- **解读时间**：40周
- **法术**：召唤精灵（拜亚基召唤/束缚术），食尸鬼联络术，廷达罗斯猎犬联络术，米-戈联络术，奈亚拉托提普通神术，卡达斯之门（通往卡达斯的时空门），旧印开光术，光与暗之眼*，时空门搜寻术，恢复生命（复活术），以及其他（守秘人决定）

关道士的故事

文言文，作者不详，成书时间不详。此文写于用桑叶、大麻和破布制造的纸上，附于竹简之上，饰以褪了色的黄色天鹅绒，卷成竹卷。

- **联系**：肿胀之女的神龛，第560页。

这篇故事讲的是，一个肿胀之女教团的信徒用强大的魔法击败了一名权势滔天的贵族。书中记载的法术大多数以诗歌的形式出现，有的附以注释。

相关内容：书卷生动地描述了祭祀肿胀之女的仪式，并提到了信徒有一个强而有力的助手——一个叫做大脸狮的朋友——暗指黑斯芬克斯以及对黑法老的崇拜。

- **理智损失**：1D6
- **克苏鲁神话**：+1/+4
- **神话等级**：15
- **解读时间**：6周
- **法术**：黑斯芬克斯召唤术*，克苏鲁抓攫术*，魔力吸取术*，枯萎术，生命偷取术*

魔法真理

英语，西奥菲勒斯·文著于17世纪。八开本，作于精美的中国红色丝绸上，描绘了各种各样的神话生物和符号。

- **联系**：肿胀之女的神龛，第560页。

这本书主要研究的是那个时代的学者们所认知的"恶魔生物"的本性和习性。文的手稿中还包含了许多防御护符，还有其他旨在给对手添堵的咒语。除此之外，这本书还讨论了文自己对不同魔法流派（黑魔法、白魔法，等等）的独特见解。

相关内容：书中记载着夜魇召唤/束缚术，当调查员遇到这种生物时，可能会派上用场（见**降神**，第360页）。

- **理智损失**：1D8
- **克苏鲁神话**：+2/+4
- **神话等级**：18
- **解读时间**：24周
- **法术**：召唤风灵（星之精召唤/束缚术），唤起"那个东西"（外神仆役束缚术），召唤有翼者（夜魇召唤/束缚术），护身符创造术*，和黑暗者交谈（尼约格萨通神术）

附录D 神话造物

秘鲁

黄金之镜 The Golden Mirror

- **联系：西班牙旅馆**，第64页，秘鲁。

这个大约6英寸（15厘米）见方由黄金制成的物品曾经被当做面具使用。它的上面描绘着一张模式化的面庞，面具的表面基本上由块状突起的几何形状构成，它是实心的，上面没有眼孔。一个成功的**考古学**检定可以发现它在设计风格上类似于蒂瓦纳库（玻利维亚西部的前哥伦布时代考古遗址）发现的神话造物。面具的背面没有装饰但被抛光得十分平整，让它可以被当做镜子。那些检查镜面超过几秒钟的人必须进行一次POW检定：如果成功，就会有一系列的景象涌入观察者的脑海，快得几乎让人反应不过来。守秘人应当从以下列出的景象中选择2到4种描述：

- 高原上耸立着一座古老的阶梯金字塔（**遗迹**，第77页，秘鲁），随着滴落着巨大蛆虫的油腻白色触须从遗迹之中伸展而出时分崩离析。
- 一个矮小的男人蜷缩在一间昏暗房间的角落里，正狂热地画着……什么东西（**切尔西之蛇**，第215页，英格兰）。
- 从火车的窗户向外望去，非洲平原的景色一览无余，紧接着是浓重的烟味，然后是尖叫声……（**首次遇袭**，第398页，肯尼亚）。
- 成千上万的人，不分种族，在一座大山上举行血腥的狂欢仪式（**降生仪式**，第433页，肯尼亚）。
- 一个又一个黑暗的无底洞，里面充满了野兽的吼叫和悲鸣（**金字塔下**，第351页，埃及）。
- 调查员看到他们自己的手正伸出去触摸着一块巨大的红色岩石，它摸上去很温暖。在岩石的旁边，有一个黑色的深坑，一直延伸到地底深处……（**第二个入口**，第488页，澳大利亚）。
- 太阳变成黑色，黑暗的触须伸向天空，吞噬着整个世界（**极致恐怖**，第622页，大结局）。
- 经历这种洞悉未来的景象会引发**理智**检定（1D3/1D6理智损失）。守秘人如果希望预示任何战役后期将要发生的特定事件，也可以自由添加更多的景象。

提示：如果在POW检定中获得了极限成功，镜子会产生奈亚拉托提普通神术的效果（见*克苏鲁的呼唤规则书*，第252页）。德·门多萨就是用这种方式与金字塔中的神祇进行交流。

金字塔中的封印 The Ward of the Pyramid

- **联系：储藏室**，第65页，秘鲁。

这个封印由镶嵌在金字塔底部周围的黄金组成（**金字塔基座**，第80页，秘鲁），它的功能类似于一个旧印（*克苏鲁的呼唤规则书*，第255页）。被注入了奈亚拉托提普本质的实体，包括他的化身和卡里希里，都无法触碰或损坏封印，也无法跨越或穿过封印。

从外表来看，这个封印是一块被加工过的长条状黄金，围绕整个金字塔底部的通道一直延伸。它的整体呈长条形状，有一些向外突出的直角或方形的螺旋分岔。它的表面印着一系列不重复的几何图形，大多是正方形和长方形，无法辨认出明显的含义。这些形状完全不像

任何已知的文字形式。

封印的一部分被征服者们切了下来（***考古与人类学博物馆***，第65页，秘鲁），这使得它的力量减弱了，但类似卡里希里这样的实体仍无法毫发无损地（每轮受到1D3点伤害）触摸到它，也无法在它附近呆上超过几秒的时间——即使它被装进板条箱或背包里也不行。封印的这一部分长约2英尺（60厘米），宽3英寸（7.5厘米），厚三分之一英寸（1厘米）。它的重量比25磅（11公斤）略低，因此对于大多数人来说，拿它用于战斗未免过于重了。

用于制造封印的法术已经随着时间流逝而失传。金字塔的建造者没有留下任何文献记录，而从这件神话造物本身的设计中也得不到任何线索。也许使用自发克苏鲁神话技能可以重建它，在这种情况下，守秘人可以从旧印法术中寻找灵感。

美国

哈亚玛的面具 Mask of Hayama

联系：**咀咀屋**，第154页，美国。

一副非洲木雕面具，顶端雕刻着四张丑陋的脸，领口的部位系着绳子，顶上有一个由芦苇、羽毛和织物制成的篮子形状头套遮盖住了佩戴者的脸。这个难看的面具没有用于把它固定在脸上的带子、绳子或是手柄。面具一戴在头上，领口就会收紧，把它紧紧地固定在合适的位置，所有旁观者都能清楚地看到佩戴者痛苦的表情。佩戴者无法摘下面具，其他人也不能把它摘下来。

面具被戴上后，佩戴者不再挣扎。15秒后，佩戴者的瞳孔放大，充满整个眼眶，而旁观者无法看到这一点。在那之后接下来的30秒内，佩戴者会非常清晰地看到四位神祇中的其中一个。通过掷1D4并查阅下文中的**表格：哈亚玛面具的幻视**来随机决定看到哪位神，除非使用特定的请神术或通神术（见下文）；否则佩戴者必须进行一次**理智**检定来决定他们自己的命运。之后，面具收紧的领口就会松开，可以取下。如下所述，如果配合特定的请神术或通神术使用，当法术效果结束时，面具的领口也会自动松开。

面具也会为佩戴者带来好处，前提是佩戴者的理智没有损失殆尽。首次透过面具目睹每个神祇，都会增加佩戴者1D10点克苏鲁神话技能，此外，戴上面具施展诺登斯通神术、阿撒托斯请神术、莎布·尼古拉斯请神术、犹格·索托斯请神术之中的任意一个法术时，会直接为对应的神祇打开一条通路。在游戏术语中，这会在首次施展该法术时获得一枚奖励骰。哈亚玛的面具是一件珍贵的神话造物，信徒们会为了它而杀戮。

英格兰

盖尔之镜 Mirror of Gal

联系：**帝国香料**，第256页，英格兰。

盖尔之镜既是一种占卜工具，也是一种强大的攻击武器。要使用它的力量，使用者必须拥有奥布拉安（obra'an）和加拜什伽（gabeshgal）——那些物质就藏在帝国香料沙菲克办公桌秘密抽屉里的砂岩瓶中（第258页，英格兰）。

表格：哈亚玛面具的幻视

1D4	神祇	理智检定成功	理智检定失败
1	诺登斯*	无需掷骰	无需掷骰
2	阿撒托斯	1D10理智点	1D100理智点
3	莎布-尼古拉斯	1D10理智点	1D100理智点
4	犹格-索托斯	1D10理智点	1D100理智点

*如埃及章节所述，哈亚玛的面具可以帮助调查员阻止尼托克丽斯的复活（降神，第360页，埃及）。

作为占卜工具：用奥布拉安（一种装在砂岩瓶中的红色糖浆状物质）在镜面上绘制一个倒置安卡。使用者在激活镜子时会损失3点魔法值和1点理智值，接着镜面开始闪烁并变为半透明。使用者必须在脑中专注于某样特定的物体（200英里以内的人、物品或地点），然后该物体就会在镜子中显现。

镜子每次只能显示一样东西。图像会持续存在1D10+10分钟，或者直到使用者注意力分散为止。使用者无法听到镜中之物的声音也无法将自己的声音传至对端。再次显现一个新图像需要重新绘制一个安卡，并再次支付激活的消耗。

作为武器：必须先让某活体目标在镜中可见（见占卜工具的描述）。然后用加拜什伽（黑色粉末）完全覆盖目标呈现在镜子中的图像。一旦目标的影像被覆盖，他们就会被强烈的恐惧所包围——突如其来地感到深深的绝望，并强烈地感觉到被什么东西压在身上透不过气，引发**理智**检定（1D4/1D8理智损失）。

镜子的使用者可以通过赢得与目标进行的POW对抗，并牺牲10点POW来对目标造成伤害。如果对抗成功，使用者每消耗1点魔法值就可以对目标造成1点伤害。目标的皮肤上会突然涌现出伤口并大量出血。如果以这种方式受到伤害，目标必须再次进行理智检定，并损失1D4/1D8的理智值。

通俗调整：盖尔之镜

在通俗游戏中，在攻击时每投入1点魔法值造成的伤害都是原来的2倍；例如，10点魔法值会造成20点伤害。

每次使用加拜什伽只能进行一次攻击。要再次进行攻击，使用者必须消除镜子中的影像然后再次占卜目标，接着再与目标进行POW对抗，重复以上过程。

藏在砂岩瓶中的卷轴里描述了盖尔之镜的使用方法。其他神话书籍中也可能提到这件神话造物，具体可由守秘人决定。

双子权杖 Two Scepters

联系：**帝国香料**，第256页，以及**米斯尔宅**，第269页，英格兰。

爱德华·加维根和扎赫拉·沙菲克分别拥有这样一对权杖。两柄权杖都大约一英尺长；其中一柄末端呈弯钩状，而另一柄的末端则是一个倒置的安卡。这些形状看上去就如同有生命一样，好像是金属自然生长成型，而不是人工锻造出来的；如果拿去分析，会发现这种金属的材质无法辨认出来。

每天一次，只要将两柄权杖交叉放置在身体之前，它们就会在保持交叉状态时赋予持有者2D10点额外的魔法值。以这种方式获得的魔法值将在权杖解除交叉状态时消失。在使用时，权杖会发出诡异的绿光。

将权杖交叉放置在使用者身前也可以用来吸收1D10点魔法伤害（例如，如果对权杖持有者施放3次枯萎术，权杖将分别从每次法术造成的伤害中吸收1D10点，每次分开进行检定）。防御的持续时间没有限制，但使用者必须保证权杖处于交叉状态。

百眼头饰 Headdress of Eyes

联系：**米斯尔宅**，第269页，英格兰。

一个由数百只用黄金做成的眼睛组成的金色头饰。不同眼睛上镶着颜色各异的宝石。这顶头饰由加维根创造，并被奈亚拉托提普赐福，它是魔力的宝库，加维根戴上它就可以从中获取魔力。穿戴者同一时间可以存储5点魔法值（从穿戴着当前魔法值中扣除）。目前，头饰中存储的魔法值已经达到了它的上限20点。调查员如果想要探究这件首饰的神奇本质，就必须进行一次**克苏鲁神话**检定来拓宽心智，从而意识到这件神话造物所具有的潜力（存储和取回其中的魔法值），但这样做的同时，他们也会受到黑法老的影响。当它被一个不服侍奈亚拉托提普的人首次激活时，这个人就会开始在脑海中听见一个声音。

这个声音雌雄一体，有时听起来像男性，有时听起来像女性。这个声音会将佩戴者引向黑暗面，鼓励他们走向一条自私，利己和崇拜黑法老的道路。即使摘下头饰，声音也依然存在。此后，该声音会导致佩戴者每周损失1点理智值。每当面临重大决定时，他们就必须进行POW检定（由守秘人决定）：如果失败，他们就必须采用

偏向利己主义的决定。如果佩戴者陷入疯狂，他们的疯狂中就可能会包含对黑法老某种形式的崇拜或兴趣。如果佩戴者陷入永久疯狂，他们就会成为服侍黑法老的虔诚信徒。

只要这件首饰被毁，诅咒就会随之打破（比如说让它被神话生物吃掉或者把它扔进火山；但必须让它灰飞烟灭渣都不剩才行）或者，如果佩戴者能够通过一次极限POW检定，也可以将那个声音从他们的脑海中驱逐出去（机会只有一次）。其它涉及法术的方法也可能有效，具体可由守秘人自行裁量。

通俗调整：百眼头饰

这个头饰最多可存储50点魔法值，每次最多可保存10点。此外，它还能使加维根（以及它的新主人）能够理解并使用任何外语（包括口语和书写）。必须戴上头饰才能获得它赋予的能力。同样，它的诅咒也更加强大。要通过困难等级的POW检定才能抵抗唆使英雄进行自私抉择的黑暗低语。

埃及

尼托克丽斯的饰物

有三样强大的物品对尼托克丽斯女王的复活和随后对其施加的保护效果至关重要：她的王冠、腰带和项链。若要了解摧毁每件神话造物的所有方法，请参阅**强大的物品**一节，第361页，埃及。

尼托克丽斯的王冠 Crown of Nitocris

联系：祭坛，第356页，埃及。

一个乌黑的圆环，顶部有一颗切削过的宝石，它的形状在外行人眼里就像一大颗钻石。王冠由锆铁合金制成，因年代久远而变黑；而宝石其实是一颗尺寸和稀有度都非同寻常的锆石。通过成功的**科学（化学）**或**估价**检定可以确认这两个事实。

尼托克丽斯的腰带 Girdle of Nitocris

联系：伊本图伦清真寺，第340页，埃及。

一条细细的，编织的错综复杂的金链，上面镶嵌着一颗看上去个头很大，用圆凸面型工艺切割的红宝石。这块红宝石的形状十分特别，它的表面有一颗六角星（这种宝石被称为“星石”，通过了成功的估价检定就能得知这一点）。如果仔细端详，会发现这颗打磨过的宝石在形状和颜色上似乎都会发生不可预知的变化，但那颗星星始终恒久不变。

尼托克丽斯的项链 Necklace of Nitocris

联系：祭坛，第356页，埃及。

一条长长的银链，上面装饰着小颗祖母绿珠串，下面挂着一个上面雕刻着黑斯芬克斯图案的大块方形祖母绿吊坠。一个成功的**考古学**或**估价**检定可以辨别出这两种材料在埃及首饰中市分行；银在古埃及很稀有，而埃及的翡翠则主要被罗马人所开采，而罗马时代远在尼托克丽斯的时代之后。

夜兽护身符 Amulet of the Night Beasts

联系：法拉兹·纳贾尔，第304页，出场人物：埃及。

法拉兹·纳贾尔脖子上戴着一件神话造物，它被小心翼翼地藏在他的吉拉巴※下面：那是一条银色的项链，中间有一大颗蛋白石，保护佩戴者免受恐怖猎手的侵袭。任何类似的生物攻击一个佩戴这种护身符的人都必须在试图攻击的同时进行POW对抗。失败表明恐怖猎手的攻击落空，并且无法再次攻击佩戴者。

※译注：一种居住在摩洛哥的柏柏尔人穿着的宽松的长袍

只有通过**幸运**+**侦察**的组合检定，才能让调查员发现这个焦虑的商人戴着项链。

埃及眼镜蛇手环 Circlet of Nata Haje

联系：沙瑞法·拉沃什，第304页，出场人物：埃及。

沙瑞法·拉沃什在她的左臂上佩戴者一个由黄金、雪花石膏和缟玛瑙制成的魔力手环，它的形状看起来就像埃及眼镜蛇。每战斗轮一次，佩戴者可以将1点或多点魔法值注入手环，使一条活生生的埃及眼镜蛇掉落在手环下方的地板上（或其他表面）。

如此变化出的眼镜蛇就是完全普通的埃及眼镜蛇，只不过它们不会去咬佩戴手环的那个人。变化出的眼镜蛇最小的有1英尺（30厘米）长，能注射弱效毒素（1D10点伤害）；在手环中每额外注入一点魔法值，眼镜蛇就会变长1英尺，一旦它长到10英尺（3米）长，眼镜蛇的毒液就会变成强效毒素（2D10伤害）。手环每轮无法吸收超过10点魔法值，且每轮只能创造一条眼镜蛇。沙瑞法喜欢让几条这样的小伙伴在身边游荡，无论它们对仆人来说有多危险。

芭丝特的青睐护符 Token of Bast's Regard

联系：黑猫，第326页，埃及。

一个用黑色花岗岩雕刻的埃及猫形吊坠，高约2英寸（5厘米），挂在一条结实的皮革织带上。这个护符不仅能保证遇到的每一只猫科动物都对主人抱有好感，而且还能保护他们免受猫妖的注意，猫妖除非出于自卫否则不会攻击佩戴者。

如果佩戴者伤害了一只猫，护身符就会破成碎片，变成一只猫妖来报复行凶者。如果当时佩戴着附身符，这只野兽就会立刻用爪子攻击受害者造成2D6点伤害（自动），然后消失不见；如果受害者在攻击中幸存，他的身上会留下永久性的疤痕，还会终生受到猫科动物的敌意。如果他们在伤害猫科动物时没有佩戴护身符，那么猫妖就会追踪猎杀并攻击他们（爪击 75%），造成2D6点伤害。它会持续追踪目标，直到成功对其造成伤害。在这种情况下，可以使用埃及十字架（Crux Ansata，*克苏鲁的呼唤规则书*，第261页），或使用送魂术对抗猫妖的POW 80（见**附录B：法术**，第633页）将猫妖驱散。不幸的是，这并不能消除他们遇到的每一只猫都对他们抱有的憎恨。

肯尼亚

坦的戒指 Taan's Ring

联系：坦·考尔，第442页，人物与怪物：肯尼亚。

坦·考尔戴着的这枚大金戒指上镶有一颗红宝石，可以最多存储30点魔法值。如果将其靠在垂死之人的头上，这个人一半的魔法值就会被吸进戒指中，让宝石散发出红光。它还能使佩戴者免受火焰与高热的伤害——这是

埃及眼镜蛇（NAJA HAJE）

埃及眼镜蛇颜色较深，头部很细，相比印度的眼镜王蛇体型更小，也不及后者漂亮。它的出现足以让最勇敢的调查员冒出一身冷汗。

这种眼镜蛇发起攻击时的速度和准确度还不足以高到吓人。如果调查员能够预判攻击的到来，就能通过正常难度等级的闪避检定来避开攻击（毕竟，一条眼镜蛇发起攻击时可能会瞄准裤脚而非大腿）。眼镜蛇的咬伤本身不会造成严重伤害，但它锋利的尖牙可以穿透2点护甲。毒素的发作时间较慢；被咬后大约游戏中的15分钟时间过后就会感到伤口肿胀或出汗。

属性	平均值	掷骰
STR	10	1D3 x5
CON	30	（1D6+3）x5
SIZ	5	（1D2）x5
POW	15	（1D6）x5
DEX	65	（2D6+6）x5

HP：3

平均DB：-2

平均Build：-2

Move：8/8游泳

战斗数据

每轮攻击次数：1（在每一轮中可以无限次用噬咬进行反击）

噬咬：蛇毒的毒性各不相同。受害者必须必须通过极限CON检定才能抵抗毒素的全部效果；检定成功可以减少一半伤害，并逃过一死。否则，除非能在数小时内找到抗蛇毒血清或适当的药物治疗，否则被咬伤的受害者就可能死亡。

噬咬 40%（20/8），伤害 1D3+DB+1D10 毒素伤害

闪避 30%（15/6）

技能

潜行 90%

护甲：无

对付炎之精的有力武器。

邦达日的拂尘 Bundari's Fly Whisk

- **联系：老邦达日**，第421页，肯尼亚。

它的黑檀木握把上刻着基库尤语的符号。在许多非洲文化中，人们认为拂尘可以用来防御恶灵，因为恶灵通常会以苍蝇的形态出现。这些魔法师总是把拂尘随身带在身边，任何人只要通过一个**神秘学**或**人类学**检定就会得知这一点。这种拂尘具有两种特殊能力，尽管邦达日会解释说它只能用来发现和对抗邪恶。

- 它会让持有者在抵抗魔法而进行POW检定时获得一个奖励骰。
- 拂尘可以发现隐藏的邪恶。在以此为目的时，它会让持有者无论使用什么技能都会获得一个奖励骰。例如，当搜索一个供奉着神话神祇的神庙隐藏入口时，它会为持有者的**侦察**检定附加一枚额外的奖励骰。

澳大利亚

杆轮镜装置 The Device of Rods, Wheels, and Mirrors

- **联系：伦道夫船运公司**，第464页，达尔文。

这个奇异古怪的装置由被机加工过的杆、轮、镜和一个观察孔组成。通过一个困难难度的**机械维修**检定可以让调查员启动它的自供电装置。如果打开了电源，从观察孔往下看就会触发一个极限等级的POW检定：如果成功，调查员就能把目光从观察孔移开；然而，如果检定失败，他们就会陷入昏迷，他们的思想会沿着时间的长河被转移到伟大种族的城市还在兴盛期的远古时代。一个伊斯人的思想会从那个时代转移到调查员的身体里。调查员的思想会被困在一个伊斯人体内1D4周，在此期间，每周损失1D4点理智。

伟大种族进入受害者身体之后的几天内无法说话或以其他方式交流，在这段时间里，调查员的脸上会显现出诧异和扭曲的表情。调查员身体的新宿主很快就能学会必要的事物，并开始练习使用新身体。他们会开始调查周遭环境，贪婪地阅读报纸、书籍和杂志，然后回到床上假装没有意识，试图在与其他"生物"互动之前尽可能多地学习。这个承载伟大种族思想的躯体正在探索新的时代，以决定在此停留一个完整的转移周期（五年）是否能获得充足的知识回报。在当前情况下，伊斯人会认为澳大利亚不是它所需要的文化中心，于是在1D4周后离开。

守秘人必须决定是否悄悄让被附身的调查员得知自己发生了什么事，以及该玩家是否愿意在接下来的1D4周里基本不参加游戏。建议不要让该玩家在场外观看游戏，而是创建另一个调查员或挑选一个合适的替代角色。

当伟大种族返回它原本的身体时，调查员也会在自己的身体中醒来。受害者本来的玩家还能继续扮演恢复意识后的调查员，他们之前的记忆会在脑中闪现，就像洛夫克拉夫特《超越时间之影》中的受害者一样。如果被带到澳大利亚伟大种族城市的废墟上，那一段记忆就会迅速恢复。通过极限等级的POW检定（在伊斯人城市时难度调整为正常）就可以恢复记忆。此外，调查员在意识返回身体之后会获得1D8+2点克苏鲁神话技能——这些知识可以让守秘人埋下剧情伏笔，从而保证故事情节的流畅发展，以及让调查员指引同伴们在澳大利亚章节进入神秘的伊斯城市。



通俗调整：杆轮镜装置

一种选择是将占据时间从1D4周减少到1D4天，这样一来玩家可能就不需要再创建新角色了。此外，守秘人可以选择让占据躯体的伊斯人预言未来（毕竟它们是时间旅行种族），将调查员们指引到正确的方向（即大沙沙漠和其中的失落城市）。也许伊斯人无法正常沟通，但它们会留下指向坎卡杰里以及之后的神秘信息或线索。至于伊斯人是在阻止未来灾难的到来，还是仅仅只是为了帮助自己种族中的成员（卡卡卡塔克，第458页，澳大利亚），这就要留给守秘人来决定了。



奈亚拉托提普的面具

史诗级环球战役 重置版

某项可怕的计划已然开始实施，一旦让它得逞，整个人类社会都将面临毁灭的威胁。但希望并未断绝。如果一些勇敢者能够挺身而出，发掘拼凑信息，他们就能够对抗黑暗，阻止不可名状之事发生。

面对着黑暗的教派，诡异的传说，可怕的怪物以及毫无怜悯的敌人，调查员们踏上了对抗终极恐怖的发现之旅。这是调查员们的故事，也是属于你的故事。

荣获奖项

多年以来，《奈亚拉托提普的面具》被认为是历史上最优秀、最吸引人的角色扮演战役之一，它获得了冒险游戏艺术与设计学院 (Academy of Adventure Gaming Arts & Design) 颁发的最佳角色扮演冒险游戏奖。

这是一部经典的《克苏鲁的呼唤》角色扮演游戏，一系列相互关联的冒险组成了一整个令人难忘的战役。游戏始于 1921 年的秘鲁，在激动人心的序章中，调查员结识了杰克逊 · 埃利亚斯，这位极具魅力的作家通过调查发现了一个邪恶阴谋。最终，调查员会追随神秘的卡莱尔探险队的足迹，在 1925 年的纽约发掘线索，接着远渡重洋，前往英国、埃及、肯尼亚、西澳大利亚和中国。旅途杀机四伏，艰难坎坷。

群星归位！

奈亚拉托提普的面具经过全面修订和更新，以适用《克苏鲁的呼唤》第七版规则，亦可搭配《通俗克苏鲁》作为补充。

- 覆盖五大洲七个国家的环球战役！
- 充满遭遇，支线冒险，详尽的敌人、地理环境以及更多信息！
- 全彩页呈现，全新的插图、地图和平面图，还准备了供玩家使用的展示材料。
- 附录中收集了法术、神话典籍、神话造物和旅行建议。
- 终极版本，附带大量建议与提示。

需要《克苏鲁的呼唤守秘人规则书》（第七版）才能开始游戏，并且可以选择同时使用《通俗克苏鲁》。

Larry DiTillio, Lynne Willis, Mike Mason, Lynne Hardy, Paul Fricker, 以及 Scott Dorward 著

CHA23153

更多关于 Chaosium 和 Chaosium 出版物的信息，请访问我们的网站：
www.chaosium.com

